KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Teater

Rifqi Risnadyatul Hudha
Riyadhus Shalihin

SD KELAS IV

Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SD Kelas IV

Penulis
Rifqi Risnadyatul Hudha
Riyadhus Shalihin

Penelaah
Arif Hidajad
Else Liliani

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Ilustrator
Novel Varius Rizal Apriaji

Penata Letak (Desainer)
Abdur Rohman

Penyunting
Nurahmat Agustianto

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4, Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-338-4 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-339-1 (jil.4)

Isi buku ini menggunakan huruf Roboto 12/16 pt.
x, 206 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum dan buku teks pelajaran ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1177 Tahun 2020 tentang Program Sekolah Penggerak. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, serta masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, supervisor, editor, ilustrator, desainer, hingga pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Sahabat Guru, buku ini berisi panduan mengajar seni teater untuk siswa kelas IV SD. Kehadiran buku ini diharapkan dapat membantu Sahabat Guru untuk mengajar berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis) serta memahami gerak tubuh dan suara/vokal secara lebih mendalam sesuai peran. Buku ini juga akan memandu Sahabat Guru mengenalkan aneka peran yang berbeda dalam memproduksi pertunjukan dan menyumbang gagasan. Melalui pengalaman ini, siswa diharapkan mampu berkolaborasi untuk mengadakan pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi.

Di dalam buku ini, terdapat tujuan kegiatan, prosedur kegiatan, refleksi guru, asesmen, pengayaan, lembar kegiatan siswa, bahan bacaan siswa, bahan bacaan guru, dan daftar pustaka. Sahabat Guru juga dapat menggunakan alternatif pembelajaran atau memodifikasi kegiatan pembelajaran dengan memasukkan unsur budaya daerah maupun kearifan lokal. Sahabat Guru dapat memanfaatkan daftar pustaka yang dicantumkan dalam buku ini untuk menambah wawasan dan khazanah keilmuan.

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii
Prakata iv
Daftar Isi v
Petunjuk Penggunaan vii
Pendahuluan 1

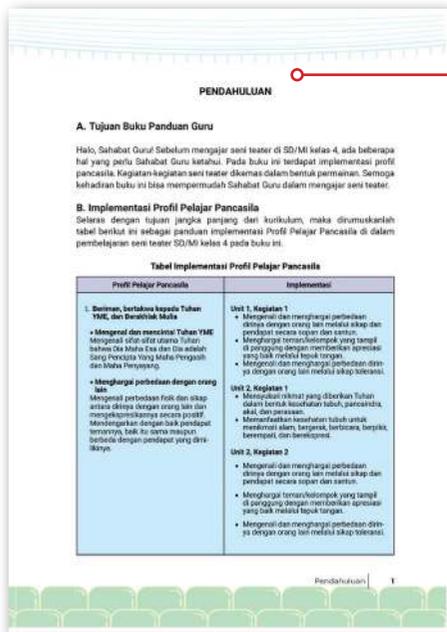
UNIT 1: Belajar Bermain Peran Menjadi Binatang dan Peristiwa Alam 11
Peta Konsep 12
I. Tujuan Pembelajaran 13
II. Deskripsi 13
III. Kegiatan Pembelajaran 15
Kegiatan 1: Mengimitasi Gerak dan Suara Lingkungan Sekitar 15
Kegiatan 2: Melakukan Pantomim Binatang 20
Kegiatan 3: Mendongeng 25
Kegiatan 4: Menggambar Karakter Binatang 29
Kegiatan 5: Mementaskan Pantomim Peristiwa Alam dan Karakter Binatang 33
IV. Asesmen 38
V. Pengayaan 40
VI. Refleksi Guru 40
VII. Bahan Bacaan Siswa 41
VIII. Bahan Bacaan Guru 55
IX. Daftar Referensi 61

UNIT 2: Belajar Bermain Peran dari Kehidupan Sehari-hari 65
Peta Konsep 66
I. Tujuan Pembelajaran 67
II. Deskripsi 67
III. Kegiatan Pembelajaran 69
Kegiatan 1: Menebak Dialog dan Gerak Tubuh 69
Kegiatan 2: Menebak dan Memerankan Gambar 79

Kegiatan 3: Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya 88
Kegiatan 4: Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan 95
Kegiatan 5: Mementaskan Cerita Kehidupan Sehari-hari 99
IV. Asesmen 105
V. Pengayaan 107
VI. Refleksi Guru 107
VII. Bahan Bacaan Siswa 108
VIII. Bahan Bacaan Guru 116
IX. Daftar Referensi 121

UNIT 3: Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda 125
Peta Konsep 126
I. Tujuan Pembelajaran 127
II. Deskripsi 127
III. Kegiatan Pembelajaran 129
Kegiatan 1: Membaca dan Memperagakan Cerita 129
Kegiatan 2: Menebak Karakter pada Cerita Dongeng 139
Kegiatan 3: Berdialog Sesuai Adegan 143
Kegiatan 4: Membentuk Tim Pementasan 155
Kegiatan 5: Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan 159
Kegiatan 6: Mementaskan Cerita Fabel dan Legenda 163
IV. Asesmen 168
V. Pengayaan 169
VI. Refleksi Guru 170
VII. Bahan Bacaan Siswa 171
VIII. Bahan Bacaan Guru 187
IX. Daftar Referensi 189

Penutup 193
Indeks 194
Glosarium 195
Daftar Pustaka 197
Profil Penulis, Penelaah, Penyunting, Ilustrator, Desainer 199

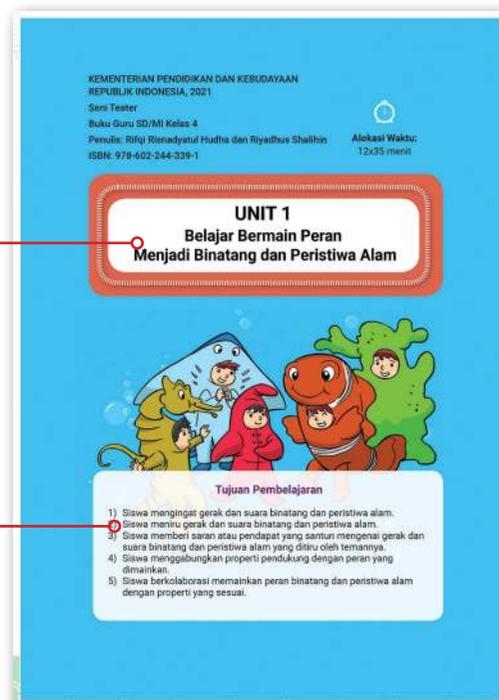
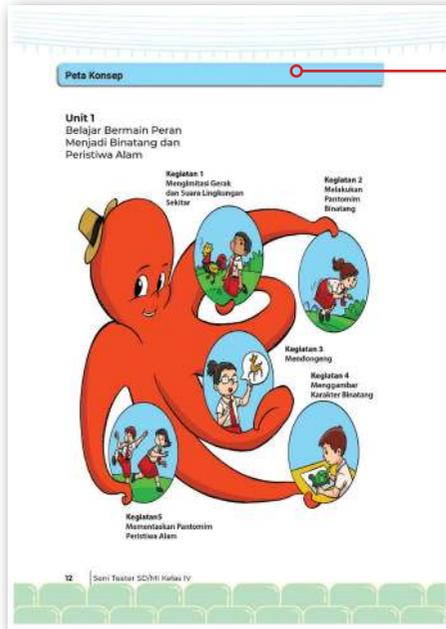
Petunjuk Penggunaan

Pendahuluan

Bagian ini membantu Sahabat Guru mengetahui tujuan buku panduan guru, implementasi profil pelajar pancasila, karakteristik mata pelajaran seni teater sekolah dasar, alur capaian pembelajaran fase A, deskripsi mata pelajaran seni sekolah dasar kelas IV, dan strategi umum pembelajaran.

Judul Unit

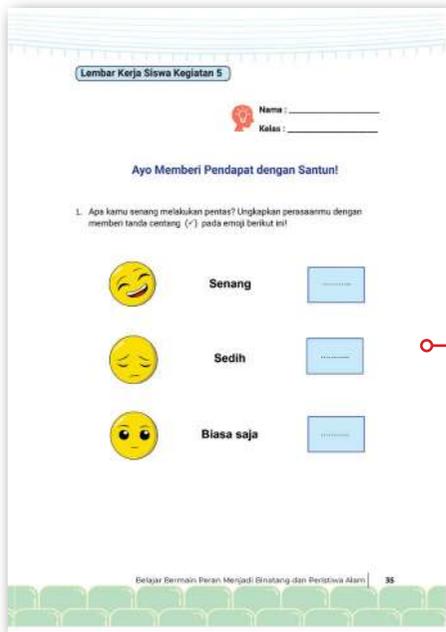
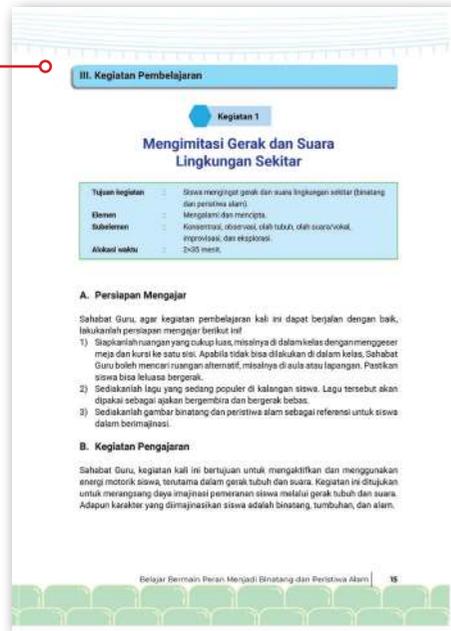
Pada bagian ini, terdapat judul unit untuk mengetahui kegiatan yang akan dilakukan.

Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini, terdapat paparan target yang harus dicapai setelah kegiatan pembelajaran.

Peta Konsep

Bagian ini membantu Sahabat Guru mengetahui tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini adalah prosedur kegiatan yang akan Sahabat Guru lakukan. Pada bagian ini, Sahabat Guru boleh memodifikasi kegiatan pembelajaran, tetapi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa

Berisi lembar kerja yang harus dikerjakan oleh siswa. Bagian ini dapat digandakan dan dibagikan kepada siswa.

Asesmen

Pada bagian ini, terdapat asesmen sikap dan keterampilan.

IV Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 5.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.
1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang : Siswa dapat meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang : Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan percaya diri.
Melebihi ekspektasi : Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan penuh percaya diri dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

Mengenal Dunia Teater | 33

bisa menayangkan pertunjukan teater tradisional melalui proyektor. Sahabat Guru bisa mencari video teater tradisional melalui *YouTube*, misalnya pertunjukan wayang kulit, wayang orang, drama gong, lenong, mak yong, dan lain-lain.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa sudah mengenal dunia teater dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 1 ini, yaitu: (1) ayo berkenalan, (2) ayo bermain cermin ekspresi, (3) ayo bermain dan bergerak, (4) ayo menonton pertunjukan, serta (5) ayo bermain pertunjukan. Apakah siswa sudah memahami dunia teater? Berilah tanda centang (P) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa mengetahui berbagai macam ekspresi dalam kehidupan sehari-hari?			
2.	Apakah siswa bisa mempraktikkan berbagai macam ekspresi?			
3.	Apakah siswa mengetahui fungsi tubuhnya?			
4.	Apakah siswa bisa melakukan oleh gerak?			
5.	Apakah siswa bisa mengucapkan vokal dengan benar?			
6.	Apakah siswa bisa memadukan emosi dengan vokal?			
7.	Apakah siswa bisa meniru berbagai macam gerak?			
8.	Apakah siswa bisa meniru karakter dengan menggunakan properti?			

Jika Sahabat Guru menjawab kedelapan pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada siswa.

Mengenal Dunia Teater | 35

Refleksi Guru

Pada bagian ini, terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk membantu Sahabat Guru merefleksi keberhasilan mengajar.

Bahan Bacaan Siswa

Siswa dapat membacanya sendiri atau bersama orang tuanya.

VIII. Bahan Bacaan Guru

A. Seni Pantomim

Pantomim berasal dari bahasa Latin, *pantomimus*, yang berarti 'meniru segala sesuatu'. Pantomim adalah salah satu cabang ekspresi dalam seni teater, yaitu teater tanpa kata-kata yang mengutamakan teknik gerak dan ekspresi wajah.

Riasan cat putih yang khas di wajah pemain pantomim dimaksudkan untuk menyoroti ekspresi dan mimik wajahnya sehingga terlihat jelas oleh penonton. Pantomim sama sekali tidak menggunakan dialog dan suara sehingga ekspresi wajah dan tubuh harus tegas untuk memunculkan imajinasi penonton. Salah satu teknik dasar pantomim adalah dengan melakukan imitasi objek.

B. Permainan Drama Suara (*Theatre of the Mind*)

Pada permainan drama suara (*theatre of the mind*) ini, siswa diajak untuk menciptakan dunia dongeng berdasarkan karakter binatang pilihannya. Dunia dongeng itu meliputi tempat kelahiran, tempat tinggal, kebiasaan sehari-hari, dan cerita khas karakter binatang tersebut. Pada tahap ini, siswa diharapkan hanya duduk dan tidak banyak bergerak, cukup dengan menggerakkan dua tangan sambil mendongeng secara lisan. Tujuannya agar dongeng yang disampaikan secara lisan dapat membentuk imajinasi melalui kegiatan menyimak. Tahapan permainan ini dipaparkan sebagai berikut.

1. **Penggambaran Biografi Binatang**
   Penggambaran biografi binatang meliputi tempat kelahiran, masa kecil, orang tua, tumbuh kembang, hobi, dan sifat karakter binatang.
2. **Penggambaran Ruang Tinggal Binatang**
   Penggambaran ruang tinggal binatang meliputi habitat binatang, misalnya di sungai, gunung, sabana, atau padang pasir. Siswa juga dapat membayangkan kondisi habitat pada waktu atau musim yang berbeda, misalnya pagi hari, malam hari, musim semi, dan lain-lain.
3. **Penggambaran Kejadian Alam di Habitat Binatang**
   Siswa didorong agar dapat menceritakan berbagai peristiwa alam yang sesuai dengan habitatnya, misalnya banjir yang memaksa binatang tersebut lari ke daerah dataran tinggi atau tsunami yang menyebabkan ikan-ikan besar terdampar di pesisir pantai.
4. **Penggambaran Lingkungan Pertemanan Binatang**
   Siswa diharapkan dapat mengimajinasikan binatang-binatang lain yang sehabitat dengan binatang pilihannya. Dari situ, siswa dapat menceritakan keakraban dan kesetiakawanan antarspesies dalam satu habitat.

Belajar Bermain Peran Menjadi Binatang dan Peristiwa Alam | 51

Bahan Bacaan Guru

Pada bagian ini, terdapat bahan bacaan untuk Sahabat Guru. Sahabat Guru dapat membacanya sebelum melakukan Kegiatan 1.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Anirun, S. 1998. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa.

Anirun, S. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press.

Boal, A. 2002. *Games for Actors and Non-Actors, 2nd Edition*. London: Routledge.

Boleslavsky, R. 1960. *Enam Peladjaran Pertama bagi Tjalon Aktor*. Jakarta: Djaja Sakti.

Rendra, W.S. 1993. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya.

Rendra, W.S. 2017. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya.

Stanislavski, C. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Bandung: Pustaka Jaya.

Stanislavski, C. 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

56 | Seni Teater SD/MI Kelas IV

Daftar Referensi

Bagian ini merupakan daftar buku yang bisa Sahabat Guru gunakan untuk menambah wawasan seputar unit ini.

PENDAHULUAN

A. Tujuan Buku Panduan Guru

Halo, Sahabat Guru! Sebelum mengajar seni teater di SD kelas IV, ada beberapa hal yang perlu Sahabat Guru ketahui. Dalam buku ini, terdapat implementasi profil Pelajar Pancasila. Kegiatan-kegiatan seni teater dikemas dalam bentuk permainan yang diharapkan bisa mempermudah Sahabat Guru dalam mengajar seni teater.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah tabel berikut ini sebagai panduan implementasi profil Pelajar Pancasila di dalam pembelajaran seni teater SD kelas IV pada buku ini.

Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Yme), dan Berakhlak Mulia • **Mengenal dan mencintai Tuhan YME** Mengenali sifat-sifat utama Tuhan bahwa Dia Maha Esa dan Dia adalah Sang Pencipta Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. • **Menghargai perbedaan dengan orang lain** Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikannya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama maupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.	**Unit 1, Kegiatan 1** • Mengenali dan menghargai perbedaan dirinya dengan orang lain melalui sikap dan pendapat secara sopan dan santun. • Menghargai teman/kelompok yang tampil di panggung dengan memberikan apresiasi yang baik melalui tepuk tangan. • Mengenali dan menghargai perbedaan dirinya dengan orang lain melalui sikap toleransi. **Unit 2, Kegiatan 1** • Mensyukuri nikmat yang diberikan Tuhan dalam bentuk kesehatan tubuh, pancaindra, akal, dan perasaan. • Memanfaatkan kesehatan tubuh untuk menikmati alam, bergerak, berbicara, berpikir, berempati, dan berekspresi. **Unit 2, Kegiatan 2** • Mengenali dan menghargai perbedaan dirinya dengan orang lain melalui sikap dan pendapat secara sopan dan santun. • Menghargai teman/kelompok yang tampil di panggung dengan memberikan apresiasi yang baik melalui tepuk tangan. • Mengenali dan menghargai perbedaan dirinya dengan orang lain melalui sikap toleransi.

	Unit 2, Kegiatan 2 • Mengenali karakteristik perbedaan dalam kerja kelompok dan menerima pendapat dengan mengutarakan melalui kata-kata yang sopan dan santun. **Unit 3, Kegiatan 1, 2, 3, 4, 5, dan 6** • Menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya.
2. **Berkebinekaan Global** **Mendalami budaya dan identitas budaya** Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai macam kelompok di lingkungan sekitarnya serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya.	**Unit 2, Kegiatan 2** • Mengenali dirinya dan berbagai macam kelompok agama, usia, ras, dan pekerjaan orang lain.
3. **Bergotong Royong** **Kerja sama** Menerima tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama.	**Unit 1, Kegiatan 2** • Berkerja sama dengan teman untuk melakukan pantomim binatang. **Unit 2, Kegiatan 2** • Berkerja sama dengan teman untuk membuat dialog sederhana yang padu. • Berkerja sama dengan teman untuk membaca dialog sederhana yang padu. **Unit 2, Kegiatan 5** • Berbagi tugas dengan teman sekelompok untuk membawa kostum pementasan cerita kehidupan sehari-hari. • Bekerja sama dalam menyiapkan dan mencari properti di sekitar sekolah untuk pementasan cerita kehidupan sehari-hari. • Bekerja sama dalam menyiapkan dan membuat properti topeng, topi, dan lainnya dari kertas untuk pementasan cerita kehidupan sehari-hari. **Unit 3, Kegiatan 5** • Siswa bergotong royong membawa kostum dan properti yang akan digunakan dalam kegiatan pementasan.

4. **Mandiri** **Mengenali emosi dan pengaruhnya** Mengenali berbagai emosi diri yang dialami dan menggambarkan situasi emosi tersebut dengan kata-kata.	**Unit 1, Kegiatan 1** • Siswa mengingat gerak dan suara lingkungan sekitar. **Unit 2, Kegiatan 1** • Siswa mengingat dialog yang pernah dialami dan didengar. **Unit 3, Kegiatan 1** • Siswa membaca cerita fabel dan legenda serta memperagakannya.
5. **Kreatif** **Menghasilkan gagasan yang orisinal** Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran atau perasaan.	**Unit 1, Kegiatan 1** • Siswa mengimitasi gerak dan suara lingkungan di sekitarnya. **Unit 1, Kegiatan 3** • Siswa mendongeng dengan gerak dan suara yang sesuai dengan cerita. **Unit 1, Kegiatan 4** • Siswa menggambar binatang untuk keperluan properti pementasan. **Unit 2, Kegiatan 1 dan 2** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dalam bentuk gerak, suara, dan emosi. **Unit 2, Kegiatan 3** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dalam bentuk dialog. **Unit 2, Kegiatan 3** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dalam bentuk memilih kostum dan membuat topeng untuk pementasan. **Unit 3, Kegiatan 1** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya dalam bentuk memperagakan cerita. **Unit 3, Kegiatan 2** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita fabel dan legenda dalam bentuk gerak, suara, dan emosi. **Unit 3, Kegiatan 3** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita fabel dan legenda dalam bentuk dialog yang sesuai dengan cerita.

	Unit 3, Kegiatan 5 • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan cerita fabel dan legenda dalam bentuk menyiapkan properti dan kostum untuk pementasan.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater Sekolah Dasar

Sahabat Guru, seni teater merupakan ekspresi manusia terhadap berbagai fenomena. Seni teater menggabungkan semua bidang seni, baik seni tari, musik, akting, rupa, dan mulimedia. Sejak dini, teater dapat diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan, dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya. Dengan bermain seni teater, siswa dapat mengasah daya pikir (berimajinasi dan bernalar kritis), mengenali dan mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan cita rasa dan kepercayaan diri yang tinggi. Seni teater juga dapat melatih siswa berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal agar siswa berinteraksi lebih baik dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut dipraktikkan dalam bentuk eksperimen pertunjukan di kelas. Siswa dapat mengobservasi fenomena kehidupan yang dikomunikasikan dengan mengungkap nilai kehidupan sehingga melahirkan empati kepada sesama manusia.

D. Alur Capaian Pembelajaran

Sahabat Guru, seni teater yang diajarkan di sekolah dasar kelas IV ini merupakan cara memahamkan berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), memahami gerak tubuh, dan suara/vokal secara lebih mendalam sesuai tokoh/peran. Selanjutnya, peserta didik mulai mengenal aneka peran yang berbeda dalam memproduksi pertunjukan, menyumbang gagasan dan hasil latihan bersama orang lain sebagai wujud dari kemampuan bekerja sama. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mencapai pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi.

Sahabat Guru, buku ini didasarkan pada empat alur capaian pembelajaran, yaitu: (1) mengenal ragam karakter dalam cerita, terutama ragam cerita khayali

dan realis, (2) peragaan cerita sesuai peran yang ditentukan bersama, (3) berlatih membuat adegan singkat dengan menggunakan topik yang lebih berkembang dengan mengombinasi gerak tablo, pantomim, bunyi, dan dialog sederhana, serta (4) berlatih dan menyatukan gagasan, gerak, suara, dan bunyi sesuai dengan cerita dalam ruang yang ada serta mengelolanya secara berkelompok.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater Sekolah Dasar Kelas IV

Buku Seni Teater kelas IV dipersiapkan untuk memperkenalkan siswa tentang seni teater yang merupakan cakupan Seni Budaya dan Prakarya. Dalam buku ini, siswa diajak bermain peran menjadi manusia, hewan, dan peristiwa alam. Siswa juga diajak untuk mengenal diri sendiri, menghargai perbedaan orang lain, bekerja sama mempersiapkan properti dan kostum pementasan, berani tampil di depan umum melalui pertunjukan sederhana. Buku ini berisi tiga unit yang harus diajarkan kepada siswa. Ketiga unit tersebut adalah (1) bermain peran menjadi hewan dan peristiwa alam, (2) bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari, serta (3) bermain peran dari cerita fabel dan legenda. Semua langkah pembelajaran dalam unit tersebut dikemas dalam bentuk permainan.

F. Strategi Umum Pembelajaran

Secara umum, strategi pembelajaran yang digunakan dalam buku ini menggunakan model inkuiri terbimbing. Siswa diberi kesempatan untuk mengalami berbagai kegiatan belajar, misalnya dalam menemukan berbagai gerak tubuh, suara, dan emosi. Hal tersbeut dilakukan sambil bermain. Dalam seluruh kegiatan pada ketiga unit buku ini, siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawabannya sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Melalui kegiatan refleksi yang dilakukan guru bersama siswa di setiap akhir pembelajaran dimaksudkan agar siswa mampu menemukan sendiri makna dan intisari pengetahuan dari hal yang telah dipelajari. Dengan begitu, diharapkan dapat ditumbuhkan sikap percaya diri siswa. Tujuan menggunakan pembelajaran inkuiri adalah untuk mengembangkan imajinasi siswa secara sistematis, logis, dan kritis dalam meniru ekspresi, gerak tubuh, dan suara.

G. Matriks Pembelajaran Seni Teater Sekolah Dasar Kelas IV

Berikut ini adalah matriks pembelajaran seni teater SD kelas IV.

Unit	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas
UNIT 1 Belajar Bermain Peran Menjadi Hewan dan Peristiwa Alam	Elemen A: **MENGALAMI** Subelemen: 1. Konsentrasi 2. Observasi 3. Olah tubuh 4. Olah suara/vokal	Siswa mengingat atau mengamati gerak tubuh dan suara hewan. Siswa mengingat atau mengamati gerak dan suara peristiwa alam.	**Kegiatan 1:** **Mengimitasi Gerak dan Suara Lingkungan Sekitar** Tujuan kegiatan: Siswa mengingat gerak dan suara lingkungan sekitar (hewan dan peristiwa alam). **Kegiatan 2:** **Melakukan Pantomim Binatang** Tujuan kegiatan: Siswa dapat meniru gerak binatang dengan teknik pantomim. **Kegiatan 3:** **Mendongeng** Tujuan kegiatan: Siswa dapat mendongeng dengan gerak, suara, dan ekspresi sesuai dengan cerita yang dimainkan. **Kegiatan 4:** **Menggambar Karakter Binatang** Tujuan kegiatan: Siswa dapat menggambar karakter binatang untuk keperluan properti pementasan. **Kegiatan 5:** **Mementaskan Peristiwa Alam dan Karakter Binatang** Tujuan kegiatan: Siswa dapat berkolaborasi memainkan peran hewan dan peristiwa alam dengan properti yang sesuai.
	Elemen B: **MENCIPTAKAN** (*MAKING/CREATING*) Subelemen: 1. Imajinasi 2. Irama (suasana) 3. Mimesis (mereplikasi tokoh) 4. Improvisasi 5. Mengenal ruang dan waktu	Siswa meniru gerak tubuh dan suara hewan. Siswa meniru gerak dan suara peristiwa alam. Siswa berpantomim dengan cara meniru gerak tubuh, suara binatang. Siswa melakukan permainan tablo dengan meniru peristiwa alam.	
	Elemen C: **MEREFLEKSIKAN** (*REFLECTING*) Subelemen: 1. Ingatan emosi (apresiasi)	Siswa merefleksi gerak tubuh dan suara hewan, baik yang diciptakannya sendiri maupun yang diciptakan temannya dengan bahasa yang santun. Siswa merefleksi gerak dan suara peristiwa alam baik yang diciptakannya sendiri maupun yang diciptakan temannya dengan bahasa yang santun.	
	Elemen D: **BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK** Subelemen: 1. Bermain dengan properti 2. Kerja ansambel	Siswa dapat mengombinasi properti degan gerak tubuh dan suara hewan. Siswa dapat mengombinasi properti dengan gerak dan suara peristiwa alam.	
	Elemen E: **BERDAMPAK** (*IMPACTING*) Sub-elemen: 1. Pertunjukan	Siswa bisa memahami hubungan harmonis manusia, hewan, dan alam. Siswa dapat mencerminkan sikap mandiri dan berpikir kreatif.	

<table>
<tr>
<td rowspan="5">UNIT 2 Belajar Bermain Peran dari Kehidupan Sehari-Hari</td>
<td>Elemen A:
MENGALAMI

Subelemen:
1. Konsentrasi
2. Observasi
3. Olah tubuh
4. Olah suara/vokal</td>
<td>Siswa mengingat dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.

Siswa diajak mengingat atau mengenal ragam usia, ras, agama, dan pekerjaan.</td>
<td rowspan="5">Kegiatan 1: Menebak Dialog dan Gerak Tubuh
Tujuan kegiatan: Siswa mengingat dialog-dialog yang pernah dialami, didengar, dan diamati dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan 2: Menebak dan Memerankan Gambar
Tujuan kegiatan: Siswa dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya serta mengenal kebinekaan Indonesia.

Kegiatan 3: Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya
Tujuan kegiatan: Siswa dapat menulis dan memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru.

Kegiatan 4: Membuat Topeng dan Memilih Kostum
Tujuan kegiatan: Siswa dapat membuat properti pementasan dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan.

Kegiatan 5: Mementaskan Cerita Kehidupan Sehari-Hari
Tujuan kegiatan: Siswa dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen B:
MENCIPTAKAN
(MAKING/CREATING)

Subelemen:
1. Imajinasi
2. Irama (suasana)
3. Mimesis (mereplikasi tokoh)
4. Improvisasi
5. Mengenal ruang dan waktu</td>
<td>Siswa meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami dan yang pernah dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen C:
MEREFLEKSIKAN
(REFLECTING)

Subelemen:
1. Ingatan emosi</td>
<td>Siswa merefleksi dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi, baik yang telah diciptakannya sendiri maupun yang diciptakan temannya dengan bahasa yang santun.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen D:
BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK

Subelemen:
1. Bermain dengan properti
2. Kerja ansambel</td>
<td>Siswa mampu berpikir secara artistik dalam membuat properti dan memilih kostum sesuai dengan peran yang dimainkan.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen E:
BERDAMPAK
(IMPACTING)

Subelemen:
1. Pertunjukan</td>
<td>Siswa mampu berkolaborasi dalam memainkan karakter realis.

Siswa mengenali dan semakin terbuka terhadap perbedaan usia, ras, agama, dan pekerjaan.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td rowspan="5">UNIT 3 Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda</td>
<td>Elemen A:
MENGALAMI

Subelemen:
1. Konsentrasi
2. Observasi
3. Olah tubuh
4. Olah suara/vokal</td>
<td>Siswa mengingat karakter manusia dan hewan.

Siswa mengenal cerita fabel dan legenda nusantara.</td>
<td rowspan="5">Kegiatan 1: Membaca dan Memperagakan Cerita
Tujuan kegiatan: Siswa mengingat dan meniru karakter pada cerita fabel dan legenda.

Kegiatan 2: Menebak Karakter pada Cerita Dongeng
Tujuan kegiatan: Siswa mengingat dan meniru karakter pada cerita fabel dan legenda.

Kegiatan 3: Berdialog Sesuai Adegan
Tujuan kegiatan: Siswa dapat memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru.

Kegiatan 4: Membentuk Tim Pementasan
Tujuan kegiatan: Siswa dapat berkerja sama dalam pementasan dan dapat bernarasi, bersuara, dan bergerak sesuai karakter yang dimainkan.

Kegiatan 5: Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan
Tujuan kegiatan: Siswa dapat membuat atau memilih properti dan kostum yang sesuai dengan karakter yang dimainkan.

Kegiatan 5: Mementaskan Cerita Fabel dan Legenda
Tujuan kegiatan: Siswa dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen B:
MENCIPTAKAN
(MAKING/CREATING)

Subelemen:
1. Imajinasi
2. Irama (suasana)
3. Mimesis (mereplikasi tokoh)
4. Improvisasi
5. Mengenal ruang dan waktu</td>
<td>Siswa meniru karakter manusia dan hewan dengan mendongeng (storytelling) fabel dan legenda nusantara.

Siswa meniru bunyi manusia dan hewan.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen C:
MEREFLEKSIKAN
(REFLECTING)

Subelemen:
1. Ingatan emosi</td>
<td>Siswa merefleksi gerak tubuh, suara, dan mimik saat memperagakan cerita dengan menggunakan bahasa yang santun.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen D:
BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK

Subelemen:
1. Bermain dengan properti
2. Kerja ansambel</td>
<td>Siswa dapat mengombinasikan properti dengan cerita yang diperankan.</td>
</tr>
<tr>
<td>Elemen E:
BERDAMPAK
(IMPACTING)

Subelemen:
1. Pertunjukan</td>
<td>Siswa bermain peran dari cerita fabel dan legenda.

Siswa mengenali budaya daerah, mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, dan empati.</td>
</tr>
</table>

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan setiap unit dan langkah-langkah pembelajaran di dalam Buku Panduan Guru ini dibuat dengan berbagai pertimbangan, yaitu:

- alokasi waktu untuk setiap kegiatan atau pertemuan adalah maksimal 2 jam pelajaran dengan durasi 35 menit per 1 jam pelajaran (total 70 menit),
- estimasi jumlah murid dalam satu kelas berkisar antara 10–30 orang, dan
- sarana dan prasarana penunjang pembelajaran mudah untuk diakses atau dipersiapkan oleh sekolah di semua wilayah Indonesia, termasuk wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar.

Sahabat Guru, perhatikan baik-baik total alokasi waktu tiap unit agar kegiatan dalam satu tahun terpenuhi semua. Sahabat Guru bisa menggunakannya agar kegiatan dalam satu tahun bisa terpenuhi semua. Jika di sekolah Sahabat Guru mempunyai sarana dan prasarana yang bagus untuk melakukan berbagai kegiatan dalam buku ini, Sahabat Guru bisa memanfaatkannya. Akan tetapi, jika sekolah

Sahabat Guru sudah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembelajaran alternatif.

Penulis menyadari bahwa kurangnya ketersediaan guru seni teater di setiap sekolah menyebabkan tanggung jawab penting ini harus diambil alih oleh Sahabat Guru yang awam dalam dunia pendidikan teater di tingkat sekolah dasar. Untuk itulah langkah-langkah dalam buku ini dibuat secara terperinci dengan beberapa alternatif atau pilihan kegiatan untuk dilakukan. Begitu juga bagi Sahabat Guru yang berlatar belakang seni teater atau pendidikan seni teater, buku ini masih tetap relevan untuk digunakan.

Sahabat Guru, kegiatan yang telah disusun dalam buku ini diharapkan tidak menjadi batasan yang kaku, sebaliknya justru memantik kreativitas Sahabat Guru untuk memodifikasi dan bahkan menggantinya dengan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks sekolah/kelas tempat Sahabat Guru mengajar.

Sahabat Guru, demikian penjelasan singkat buku ini. Di mana pun Sahabat Guru berada, semoga selalu bersemangat mencerdaskan generasi emas Indonesia!

Salam hormat!

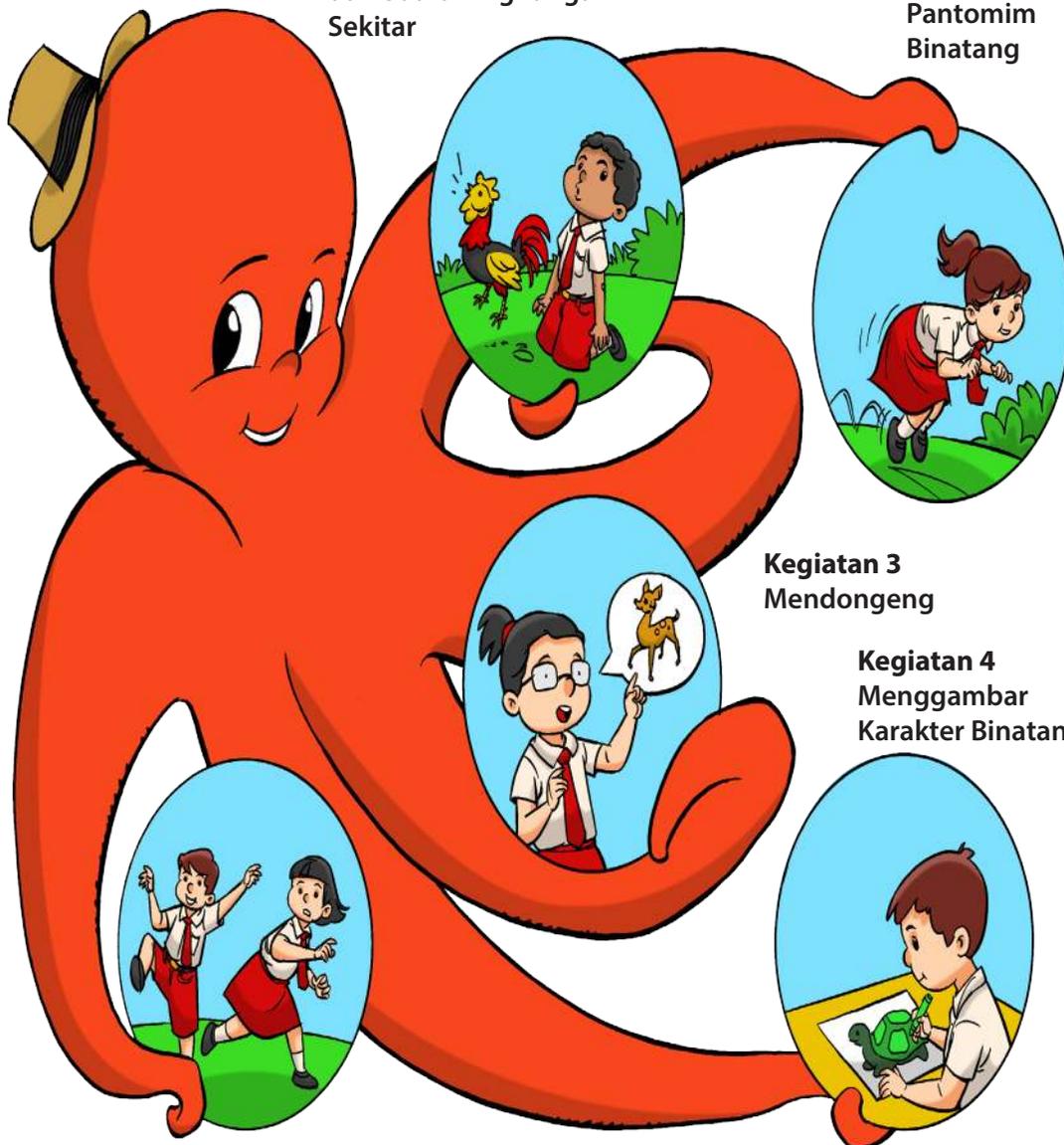
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas IV
Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha dan Riyadhus Shalihin
ISBN: 978-602-244-339-1

Alokasi Waktu:
12x35 menit

UNIT 1
Belajar Bermain Peran Menjadi Binatang dan Peristiwa Alam

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
2) Siswa meniru gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun mengenai gerak dan suara binatang dan peristiwa alam yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran binatang dan peristiwa alam dengan properti yang sesuai.

Peta Konsep

Unit 1
Belajar Bermain Peran Menjadi Binatang dan Peristiwa Alam

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa **mengingat** gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
2) Siswa **meniru** gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
3) Siswa **memberi** saran atau pendapat yang santun mengenai gerak dan suara binatang dan peristiwa alam yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa **menggabungkan** properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa **berkolaborasi** memainkan peran binatang dan peristiwa alam dengan properti yang sesuai.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, unit ini merupakan unit perkenalan pada jenjang kelas IV sekolah dasar yang diawali dengan kegiatan yang menitikberatkan pada kemampuan meniru, bermain, berimajinasi, dan berimprovisasi. Terdapat lima kegiatan pada unit ini, yaitu: (1) mengimitasi gerak dan suara lingkungan sekitar, (2) melakukan pantomim binatang, (3) mendongeng, (4) menggambar karakter binatang, dan (5) mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang. Deskripsi kegiatan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Pada Kegiatan 1, Sahabat Guru akan mengajarkan kegiatan imitasi atau meniru gerak dan suara binatang dan peristiwa alam. Peniruan ini disesuaikan dengan kemampuan psikis siswa kelas IV sekolah dasar yang pada dasarnya sudah cermat melakukan pencerminan terhadap apa pun yang dilihat, didengar, dan diamatinya. Peniruan tersebut kemudian akan dikembangkan dengan cara menerapkannya pada unsur dasar pembentuk teater, yaitu tubuh dan suara. Sahabat Guru akan mengajak siswa bermain dengan memanfaatkan gerak tubuh dan suaranya secara maksimal melalui permainan mengimitasi gerak binatang dan tumbuhan, suara binatang dan tumbuhan, serta suara-suara peristiwa yang ada di alam. Hal ini selaras dengan daya motorik siswa kelas IV sekolah dasar yang relatif kuat dan aktif untuk digunakan dalam kegiatan olah tubuh yang membutuhkan energi yang cukup banyak.

Pada Kegiatan 2, siswa mulai melakukan kegiatan mengamati dan menerapkan sebagai bagian dari proses berekspresi serta mengenali secara mandiri unsur-unsur tubuh dan suara. Pada tahap ini, siswa diharapkan menyadari bahwa tubuh dan suara dapat menjadi alat ekspresi artistik, terutama dengan teknik pantomim.

Permainan pada kegiatan ini akan menggunakan teknik-teknik imitasi binatang dan dasar-dasar pantomim.

Pada Kegiatan 3, Sahabat Guru akan mengajak siswa mendongeng dengan fokus mengenalkan atau melatih gestur dan gerak binatang. Selain itu, siswa juga akan diajak merangkai imajinasi mengenai satu karakter binatang. Siswa tidak diharuskan menulis cerita khayalannya, tetapi menyampaikannya secara lisan dalam bentuk dialog-dialog. Suara binatang juga tak kalah pentingnya seperti suara auman, jeritan, lolongan, dan siulan. Demikian pula dengan bunyi-bunyian alami seperti bunyi air hujan, halilintar, badai, dan ombak.

Pada Kegiatan 4, Sahabat Guru akan mengajak siswa untuk memaksimalkan imajinasi atas cerita yang telah dikembangkan pada kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya siswa diarahkan untuk mengimajinasikan cerita-cerita binatang, pada kegiatan ini siswa akan diarahkan untuk memanfaatkan ekspresi gambar. Siswa diarahkan untuk menggambar suasana habitat, anatomi, dan wajah karakter binatang yang dipilihnya. Gambar suasana habitat karya siswa tersebut nantinya akan dipakai sebagai gambar latar belakang pementasan, gambar anatomi sebagai dasar pembuatan properti, dan gambar wajah sebagai topeng karakter binatang.

Pada Kegiatan 5, Sahabat Guru akan mengajak siswa melakukan pementasan pantomim. Kegiatan ini merupakan puncak semua persiapan yang telah dilakukan sejak kegiatan pertama. Pantomim yang dipentaskan siswa adalah pantomim karakter binatang dan meniru peristiwa alam.

III. Kegiatan Pembelajaran

Mengimitasi Gerak dan Suara Lingkungan Sekitar

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengingat gerak dan suara lingkungan sekitar (binatang dan peristiwa alam).
Elemen	:	Mengalami dan mencipta.
Subelemen	:	Konsentrasi, observasi, olah tubuh, olah suara/vokal, improvisasi, dan eksplorasi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

1) Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak bisa dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan siswa bisa leluasa bergerak.
2) Sediakan lagu berirama gembira yang populer dikalangan siswa, misalnya lagu berjudul “Menanam Jagung” karya Ibu Sud. Lagu tersebut dipakai untuk mengajak siswa bergembira dan bergerak bebas.
3) Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk siswa dalam berimajinasi.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengaktifkan dan menggunakan energi motorik siswa, terutama dalam gerak tubuh dan suara. Kegiatan ini ditujukan untuk merangsang daya imajinasi pemeranan siswa melalui gerak tubuh dan suara. Adapun karakter yang diimajinasikan siswa adalah binatang, tumbuhan, dan alam.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru, daya imajinasi siswa tidak akan keluar secara maksimal apabila siswa tidak merasa rileks dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siapkanlah ruangan yang relatif luas sehingga siswa leluasa bergerak dan merenggangkan anggota tubuhnya.

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara siswa. Badan dan suara dapat digunakan untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara juga perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

1) Setelah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam.
2) Setelah itu, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal: *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o*.
3) Mintalah siswa secara bergiliran mengucapkan satu kata yang ditirukan oleh teman-temannya yang lain.
4) Ajaklah siswa melakukan permainan “Zip-Zap”. Caranya, saat seorang siswa menembak temannya dengan mengatakan “zip” sambil membentuk jari tangan seperti pistol, siswa yang ditembak harus membalas dengan kata dan gerak tubuh yang sama. Akan tetapi, jika tidak ingin membalas, siswa yang ditembak harus mengatakan “zap” sambil mengangkat tangan. Lakukan sampai semua siswa mendapat giliran.
5) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan siswa sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Pastikanlah siswa masih ada dalam formasi melingkar.
2) Berikanlah gambar binatang kepada setiap siswa, lalu mintalah mereka menebak dan memperagakan gerak tubuh dan suara binatang tersebut. Lakukan sampai semua siswa mendapat giliran.
3) Ajaklah siswa untuk memperagakan semua gerak tubuh dan suara binatang yang sudah tertebak secara rampak dalam waktu bersamaan.
4) Selanjutnya, mintalah siswa meniru gerak tumbuhan, misalnya pohon kelapa yang tertiup angin, bunga mawar yang mekar, dan putri malu yang menutup daunnya saat disentuh. Sahabat Guru juga boleh sekaligus memperkenalkan

nama-nama Latin tumbuhan tersebut kepada siswa setelah berkonsultasi dengan guru IPA.

5) Dengan teknik tablo yang diiringi musik, ajaklah siswa untuk memperagakan gerak tumbuhan yang sudah tertebak. Putarlah musik, lalu hentikan secara acak sambil meminta siswa melakukan pose gerak tumbuhan tertentu.
6) Setelah itu, pandulah siswa mengamati contoh peristiwa alam dengan menunjukkan gambar atau memutar video yang berisi peristiwa alam seperti hujan, angin, badai, ombak, dan halilintar. Berilah semangat kepada siswa untuk mengolah dan memaksimalkan suaranya sebagai media ekspresi peniruan, misalnya dengan pertanyaan: "Siapa yang bisa meniru suara petir yang menggelegar?" dan "Siapa yang bisa meniru suara badai?".
7) Bentuklah barisan orkestra suara dari peristiwa alam. Pada tahap ini, Sahabat Guru bertindak sebagai komposer beragam suara-suara tersebut. Sebagai contoh, barisan orkestra suara tersebut terdiri atas barisan suara hujan, angin, badai, ombak, dan halilintar. Kemudian, tunjuklah barisan tertentu untuk mengeluarkan suara alam sesuai barisannya.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apa kalian sudah bisa meniru gerak tubuh dan suara binatang?
2) Apa kalian sudah bisa meniru gerak tablo tumbuhan?
3) Apa kalian sudah bisa meniru suara peristiwa alam?
4) Apa pendapatmu tentang gerak tubuh dan suara binatang, gerak tablo tumbuhan, serta suara peristiwa alam yang ditirukan temanmu?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa. Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih meniru gerak tubuh dan suara binatang, gerak tanaman, serta suara peristiwa alam bersama teman atau orang tuanya.

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan mengingat gerak tubuh dan suara binatang, gerak tanaman, serta suara peristiwa alam, Sahabat Guru dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk keliling sekolah terlebih dahulu untuk mengenali jenis-jenis tanaman. Sahabat Guru juga boleh mengajak siswa mengeksplorasi lingkungan di luar sekolah, misalnya ke taman kota, kebun binatang, atau pantai. Berilah waktu yang cukup kepada siswa untuk mengamati gerak tubuh dan suara binatang, gerak tumbuhan, serta suara dari peristiwa alam. Siswa boleh mendokumentasikannya dalam bentuk video atau rekaman suara. Kemudian, Sahabat Guru dapat mengarahkan siswa kembali ke kegiatan inti.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Meniru Peristiwa Alam!

Lakukan gerak berikut ini! Berilah tanda centang (✓) di kolom "Ya" jika kamu bisa melakukannya atau di kolom "Tidak" jika kamu belum bisa melakukannya!

No.	Peristiwa Alam	Deskripsi Gerak	Mampu Meniru	
			Ya	Tidak
1.	Ombak	Bentuklah barisan bersama temanmu! Bentangkan tanganmu, lalu gerakkan tanganmu ke atas dan ke bawah meniru ombak di lautan.		
2.	Angin	Bentuklah barisan bersama temanmu! Perlahan-lahan, lakukan gerakan berputar, lalu lambaikan tangan ke atas, bawah, luar, dan dalam sehingga tampak seperti tumbuhan yang tertiup angin.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Melakukan Pantomim Binatang

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat melakukan improvisasi dengan gestur-gestur komikal binatang hingga berekspresi dengan teknik pantomim binatang.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Olah tubuh, olah suara/vokal, improvisasi, dan eksplorasi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

1) Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak bisa dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan siswa bisa leluasa bergerak.
2) Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan siswa. Lagu tersebut akan dipakai sebagai ajakan bergembira dan bergerak bebas.
3) Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk siswa dalam berimajinasi.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya dengan tujuan untuk mengaktifkan energi motorik siswa dalam membangun daya imajinasinya untuk bermain peran. Pemeranan yang dituju adalah karakter binatang yang dipilih oleh tiap siswa. Sahabat Guru juga dapat memperkenalkan teknik dasar pantomim yang dipadukan dengan peragaan gerak tubuh binatang.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara siswa. Tubuh dan suara dapat dipakai untuk mengekspresikan peran. Oleh

karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara juga perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

1) Setelah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam.
2) Setelah itu, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal: *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o*.
3) Mintalah siswa secara bergiliran mengucapkan satu kata yang ditirukan oleh teman-temannya yang lain.
4) Ajaklah siswa melakukan permainan dramatisasi binatang. Siswa memperagakan gerak tubuh binatang pilihannya di hadapan temannya. Jika setuju, temannya itu akan menirukan gerak tubuh binatang yang sama, lalu memperagakan ulang ke temannya yang lain. Akan tetapi, jika tidak setuju, temannya itu harus memperagakan gerak tubuh binatang yang lain. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran.
5) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan siswa sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Pastikan siswa masih ada dalam formasi melingkar.
2) Mintalah siswa untuk memilih dua binatang yang paling disukainya. Jika ada lebih dari lima binatang yang sama, berilah alternatif pilihan binatang lainnya.
3) Pandulah siswa untuk mencari dan menonton video binatang pilihannya. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke kebun binatang jika ada untuk mendokumentasikan gerak tubuh binatang dalam bentuk video.
4) Setelah itu, mintalah siswa untuk memperagakan minimal dua gerak tubuh binatang pilihannya, terutama gerak tubuh khas binatang tersebut.
5) Terakhir, ajaklah semua siswa untuk memperagakan gerak tubuh binatang secara rampak dalam waktu bersamaan.

Selanjutnya, Sahabat Guru dapat memperkenalkan pantomim kepada siswa. Perkenalan pantomim tersebut dapat dilakukan melalui permainan dasar pantomim dan *charade pantomime* yang dipaparkan sebagai berikut.

2.1 Permainan Dasar Pantomim

Sahabat Guru dapat melakukan permainan dasar pantomim sebagai pengantar siswa mengenal dunia pantomim. Prosedurnya adalah sebagai berikut.

1) Putarlah video atau jelaskan pantomim secara singkat kepada siswa.
2) Peragakan, lalu mintalah siswa untuk meniru gerakan Sahabat Guru. Sebagai contoh, peragakan gerakan seolah-olah menarik tali yang semakin lama terasa semakin berat.
3) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan empat orang. Setiap siswa diminta memilih satu gerakan, lalu berlatih memperagakannya.
4) Perintahkan siswa untuk berdiri berhadap-hadapan dalam kelompok. Selanjutnya, mintalah siswa saling meniru gerakan temannya secara bergiliran sehingga empat siswa dalam satu kelompok tersebut masing-masing akan melakukan empat gerakan yang berbeda, satu dari dirinya dan tiga dari temannya.

2.2 Permainan *Charade Pantomime*

Sahabat Guru dapat melanjutkan permainan dasar pantomim dengan permainan *charade pantomime*. Prosedurnya adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah kelompok kecil dengan anggota maksimal empat orang.
2) Berilah tiap kelompok sepuluh frasa yang terkait dengan kegiatan sehari-hari, aktivitas binatang, dan/atau peristiwa alam seperti memasak nasi goreng, harimau berlari, dan banjir bandang.

CONTOH FRASA UNTUK PERMAINAN *CHARADE PANTOMIME*		
Aktivitas Binatang	**Kegiatan Sehari-Hari**	**Peristiwa Alam**
Ular memakan burung	Menjemur pakaian	Banjir di pagi hari
Monyet memanjat pohon	Tentara berbaris	Ombak pantai yang besar
Gajah tidur	Memasak telur mata sapi	Angin topan
Burung memakan biji-bijian	Ibu sedang menjahit baju	Gunung meletus
Bunglon memakan lalat	Mendayung perahu di laut	Musim panas yang menyengat
Elang terbang di langit	Petani sedang panen	Halilintar saat hujan
Buaya tidur di sungai	Penjual nasi pecel pada pagi hari	Embun di atas daun
Rusa berlari di hutan	Main sepak bola di gang	Hujan es pada sore hari
Kucing tidur di pagar	Memancing lele	Malam hari yang dingin
Burung hantu di atap	Ikut nenek ke pasar	Tsunami yang menghancurkan kota

3) Tunjuklah satu siswa sebagai peraga untuk memperagakan frasa yang diberikan Sahabat Guru, lalu mintalah anggota kelompok yang lain untuk menebaknya. Anggota kelompok yang berhasil menebak lantas berganti peran menjadi peraga. Begitu seterusnya sampai semua anggota kelompok pernah menjadi peraga atau frasa yang diberikan habis.
4) Setelah mendapatkan keahlian meniru binatang, arahkan siswa untuk melakukan pantomim binatang. Ajaklah siswa untuk menggabungkan gerak tubuh binatang dengan gerak pantomim. Berilah waktu maksimal 2 menit kepada tiap siswa untuk melakukan pantomim binatang di depan kelas.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa untuk melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:
1) Apa kalian sudah bisa mengimitasi gerak tubuh binatang?
2) Apa kalian sudah bisa melakukan improvisasi gestur binatang?
3) Apa kalian sudah bisa melakukan teknik dasar pantomim?
4) Apa kalian sudah berhasil mengekspresikan frasa ke dalam pantomim?
5) Apa kalian sudah berhasil menebak ekspresi pantomim teman kalian?
6) Apa kalian sudah berhasil menggabungkan gerak binatang dan pantomim?
7) Apa teman kalian sudah bisa melakukan penggabungan gerak tubuh binatang dengan pantomim?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa. Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih meniru gerak tubuh binatang, melakukan improvisasi gestur komikal binatang, serta mengeksplorasi gabungan gerak tubuh binatang dan pantomim bersama teman atau orang tuanya. Apabila memungkinkan, kegiatan ini juga bisa diperkaya dengan mengunjungi kebun binatang.

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan berlatih meniru gerak tubuh binatang, Sahabat Guru dapat memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa untuk berjalan-jalan ke taman kota atau kebun binatang. Berilah waktu yang cukup kepada siswa untuk mengamati

gerak tubuh binatang yang ditemuinya, lalu mendokumentasikannya dalam bentuk video. Kemudian, Sahabat Guru dapat mengarahkan siswa kembali ke kegiatan inti.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Pantomim Binatang

Pantomim binatang apa saja yang bisa kamu lakukan? Tulislah jawabanmu pada tabel berikut ini!

No.	Pantomim Binatang
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Mendongeng

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat menceritakan ulang dongeng secara imajinatif, dan dengan cara dipentaskan, memperluas daya fantasi, tentang binatang yang sedang diamati, ditiru dan ditampilkan oleh dirinya.
Elemen	:	Mengalami dan mencipta.
Subelemen	:	Konsentrasi, observasi, olah tubuh, olah suara/vokal, keterampilan rupa, improvisasi, dan eksplorasi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

1) Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak bisa dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan siswa bisa leluasa bergerak.
2) Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan siswa. Lagu tersebut akan dipakai sebagai ajakan bergembira dan bergerak bebas.
3) Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk siswa dalam berimajinasi.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk memancing daya imajinasi dan fantasi siswa melalui gerak tubuh dan suara. Kegiatan ini akan membangun daya imajinasi pemeranan. Siswa didorong agar dapat mengekspresikan diri dalam bentuk gambar karakter binatang dan pentas pantomim dongeng.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah

suara siswa. Tubuh dan suara dapat dipakai untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara juga perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

1) Setelah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam.
1) Setelah itu, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal: *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o*.
2) Mintalah siswa secara bergiliran mengucapkan satu kata yang ditirukan oleh teman-temannya yang lain.
3) Ajaklah siswa melakukan permainan dramatisasi binatang. Siswa memperagakan gerak tubuh binatang pilihannya di hadapan temannya. Jika setuju, temannya itu akan menirukan gerak tubuh binatang yang sama, lalu memperagakan ulang ke temannya yang lain. Akan tetapi, jika tidak setuju, temannya itu harus memperagakan gerak tubuh binatang yang lain. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran.
4) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan siswa sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Pastikan siswa masih ada dalam formasi melingkar.
2) Mintalah siswa memilih dua binatang yang disukainya seperti pada Kegiatan 2. Selanjutnya, pandulah siswa untuk menciptakan karakter binatang pilihannya dalam imajinasinya berdasarkan ciri-ciri, habitat, kebiasaan, dan cerita yang khas dari binatang tersebut.
3) Bimbinglah siswa untuk mengembangkan imajinasinya. Jika perlu, Sahabat Guru dapat meminta siswa menulis poin-poin pentingnya.
4) Tunjuklah siswa secara acak untuk maju ke tengah lingkaran, mintalah siswa tersebut untuk mendongeng berdasarkan hasil imajinasinya dengan disertai gerak tubuh dan pantomim.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih membentuk formasi melingkar, baik dalam formasi duduk atau berdiri. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk

memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa untuk melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apa kalian sudah bisa mendongeng cerita binatang yang disertai gerak tubuh dan pantomim?
2) Apa pendapatmu tentang dongeng cerita binatang yang disertai gerak tubuh dan pantomim yang dilakukan temanmu?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, *ya*! Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk latihan bercerita dan berpantomim bersama teman atau orang tuanya. Sahabat Guru juga dapat menganjurkan siswa untuk membaca cerita fabel atau legenda dan menonton film animasi binatang.

C. Kegiatan Alternatif

Jika ada siswa yang kesulitan berimajinasi dan mengembangkan dongeng binatang, Sahabat Guru dapat menganjurkan siswa untuk membaca cerita fabel, misalnya *Kancil dan Buaya*, *Persahabatan Monyet dan Kelinci*, *Keledai Pemalas*, atau yang lainnya. Cerita-cerita tersebut diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk berimajinasi dan mengembangkan dongeng.

Jika ada siswa yang kesulitan mengekspresikan dirinya, terutama saat berpantomim, Sahabat Guru dapat memberikan referensi mengenai pantomim melalui internet atau media lainnya. Ajaklah siswa berkreasi bebas berdasarkan referensi tersebut. Kemudian, Sahabat Guru dapat mengarahkan siswa kembali ke kegiatan inti.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Mendongeng!

Bekerjalah dengan temanmu! Bacalah cerita berikut ini dengan nyaring!

Temanmu akan memperagakan ekspresi sesuai dengan isi cerita. Setelah itu, mintalah temanmu membaca nyaring sementara kamu memperagakan ekspresi.

Suatu hari, hujan turun dengan lebat. Petir sambar-menyambar. Ombak air laut semakin menghempas kencang. Ikan Nemo hampir saja terbawa derasnya air laut.

“Tolong! Tolong aku!” teriak Nemo.

Untung saja ikan Pari Manta dapat menyelamatkannya.

“Nemo, jangan bermain saat air laut sedang ganas begini!”

“Iya, Pari Manta. Aku tadi sedang mencari temanku. Terima kasih sudah menyelamatkanku!”

“Ayo, segera berlindung, Nemo!”

Lalu, mereka berdua berlindung bersama.

Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang kamu pilih!

Apakah temanmu bisa berekspresi sesuai cerita?

☐ Ya ☐ Tidak

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Kegiatan 4

Menggambar Karakter Binatang

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat memiliki ingatan visual mengenai karakter binatang yang dipilihnya.
Elemen	:	Mengalami, mencipta.
Subelemen	:	Konsentrasi, observasi, keterampilan rupa, improvisasi, dan eksplorasi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

1) Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak bisa dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan siswa bisa leluasa bergerak.
2) Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan siswa. Lagu tersebut akan dipakai sebagai ajakan bergembira dan bergerak bebas.
3) Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk siswa dalam berimajinasi.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk memaksimalkan daya imajinasi dan fantasi siswa melalui gerak tubuh. Pada kegiatan ini, selain mempertajam kecerdasan kinestetik dan motorik dengan melakukan gerak imajinatif dan pantomim serta kecerdasan linguistik dan suara dengan mendongeng, siswa juga akan diajak mengembangkan kecerdasan visualnya melalui kegiatan menggambar.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan dan melemaskan

anggota tubuh yang akan dipakai untuk menggambar, yaitu mata, lengan, dan jari-jari tangan. Kegiatan ini perlu dilakukan agar siswa tidak cepat merasa pegal dan lelah saat menggambar.

1) Setelah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam.
2) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan siswa sambil bergerak bebas agar suasana rileks.
3) Pandulah siswa menggerakkan kepala, leher, tengkuk, dan bahu. Kemudian, lanjutkan gerakan relaksasi dari bahu, lengan, pergelangan tangan, telapak tangan, hingga jari-jari tangan.
4) Sebagai tambahan, Sahabat Guru juga dapat meminta siswa menggerakkan tulang belakang dan tulang belikat serta memutar sendi-sendinya.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Pastikanlah siswa sudah berada di mejanya masing-masing, lengkap dengan peralatan menggambar yang diperlukan.
2) Mintalah tiap siswa untuk memilih satu binatang yang disukainya, lalu ajaklah untuk membentuk karakter binatang tersebut seperti yang telah dilakukan pada kegiatan-kegiatan sebelumnya.
3) Selanjutnya, pandulah siswa untuk menggambar suasana habitat, anatomi, dan wajah binatang pilihannya sesuai dengan karakter yang telah dikembangkannya. Gambar suasana habitat, anatomi, dan wajah binatang tersebut nantinya akan dipakai sebagai properti pementasan. Gambar suasana habitat dapat dipakai sebagai gambar latar belakang panggung dan gambar anatomi sebagai panduan untuk membuat kostum. Adapun gambar wajah binatang dapat dipakai sebagai topeng.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apa kalian sudah bisa menggambar suasana habitat binatang pilihan kalian?
2) Apa kalian sudah bisa menggambar anatomi binatang pilihan kalian?
3) Apa kalian sudah bisa menggambar wajah binatang pilihan kalian?
4) Apa temanmu sudah bisa menggambar suasana habitat, anatomi, dan wajah binatang pilihannya?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, *ya*!

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan menggambar suasana habitat, anatomi, dan wajah binatang pilihannya, mintalah siswa tersebut untuk sekadar membuat sketsa atau deskripsi terperinci binatang pilihannya. Sahabat Guru juga bisa memberinya panduan langkah-langkah menggambar sederhana, baik secara langsung maupun dengan menunjukkan gambar atau video tutorial. Kemudian, Sahabat Guru dapat mengarahkan siswa kembali ke kegiatan inti.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Menggambar Binatang!

Gambarlah satu karakter binatang di dalam kotak berikut ini! Bayangkan binatang itu seolah-olah bisa berbicara, lalu berilah satu dialog kepadanya!

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Mementaskan Pantomim Peristiwa Alam dan Karakter Binatang

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat melakukan pantomim binatang dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai.
Elemen	:	Mengalami, mencipta.
Subelemen	:	Konsentrasi, observasi, keterampilan rupa, improvisasi, dan eksplorasi.
Alokasi waktu	:	4×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

1) Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
2) Siapkanlah ruang belakang pertunjukan (*backstage*) sebagai ruang tunggu aktor dan aktris sebelum saatnya tampil di panggung dan berganti kostum.
3) Siapkanlah layar proyektor yang diisi gambar latar belakang panggung.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, setelah berlatih sejak Kegiatan 1 hingga Kegiatan 4, kali ini siswa akan diajak untuk pentas di atas panggung. Pada kegiatan ini, siswa ditantang untuk merasa berani dan percaya diri di hadapan penonton dalam menampilkan berbagai elemen teater yang selama ini telah mereka pelajari.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru, sebelum memasuki kegiatan inti, berilah motivasi kepada siswa untuk membangun rasa berani dan percaya diri mereka. Selain itu, relaksasi juga penting dilakukan beberapa hari sebelum pentas untuk menenangkan tubuh dan pikiran. Prosedur melakukan relaksasi adalah sebagai berikut.

1) Siapkanlah ruangan yang relatif luas sehingga siswa leluasa bergerak.
2) Aturlah siswa untuk berbaris dengan rapi, lalu berilah mereka penjelasan bahwa tubuh merupakan satu kesatuan yang padu antara tubuh bagian atas, tengah, dan bawah.
3) Pandulah siswa untuk menggerakkan tubuh bagian atas secara perlahan-lahan dengan cara beberapa kali memutar kepala ke belakang serta menengok ke kiri dan kanan.
4) Selanjutnya, pandulah siswa untuk menggerakkan tubuh bagian tengah dengan cara beberapa kali membuka-tutup lengan ke arah dada seperti gerakan sayap kupu-kupu, membuka-tutup telapak tangan, dan membuat putaran kecil di pergelangan tangan.
5) Terakhir, pandulah siswa untuk menggerakkan tubuh bagian bawah secara perlahan-lahan dengan cara beberapa kali memutar pinggul, menekuk lutut, dan jinjit.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Bimbinglah siswa untuk melakukan berbagai rangkaian kegiatan persiapan sebelum pentas. Kegiatan persiapan tersebut terdiri atas persiapan fisik perseorangan, persiapan fisik kelompok, dan persiapan imajinasi yang dapat dikemas melalui permainan prapentas. Semua kegiatan persiapan tersebut dapat Sahabat Guru ketahui detailnya di bahan bacaan guru.
2) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan tiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara.
3) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
4) Hendaknya dokumentasikanlah pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
5) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu duduklah di tengah-tengah siswa. Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5. Kemudian, lakukan hal-hal sebagai berikut.

1) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya:
   - Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka tampak kompak melakukan pantomim?
   - Apa semua kelompok tampak percaya diri?
2) Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:
   - Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
   - Apa kamu merasa canggung saat berada di panggung?
   - Apa kamu bisa berpantomim dengan lancar saat berada di panggung?
   - Adakah kesulitan saat melakukan pantomim di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan drama sebagai bahan refleksi bagi siswa.

C. Kegiatan Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan pementasan ini. Alternatif pertama, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita dengan memanfaatkan bahan bacaan siswa. Siswa dapat menceritakan kembali bacaan tersebut dengan bahasanya sendiri disertai gerak pantomim. Alternatif kedua, jika ada siswa yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berilah tugas alternatif yang bisa dilakukan untuk mendukung kegiatan pementasan, misalnya membantu mendokumentasikan pementasan, menyiapkan tata artistik panggung, dan sebagainya.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apa kamu senang melakukan pentas? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!

2. Bagaimana penampilan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu secara santun dengan mengisi kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatmu
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 5.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa **meniru** gerak binatang dan peristiwa alam serta meniru suara binatang dan peristiwa alam, tetapi masih tampak tidak percaya diri dan tidak menggunakan properti dan kostum yang sesuai.
Berkembang	:	Siswa **meniru** gerak binatang dan peristiwa alam serta meniru suara binatang dan peristiwa alam, tapi tidak menggunakan properti dan kostum yang sesuai.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa **meniru** gerak binatang dan peristiwa alam serta meniru suara binatang dan peristiwa alam dengan percaya diri dan dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang.
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi.
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap pada unit ini meliputi tiga hal, yaitu:

1. Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada unit ini, siswa bergotong royong membawa kostum dan properti yang akan digunakan dalam pementasan.
2. Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik yang sama maupun berbeda dengan pendapatnya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada unit ini, siswa menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Siswa juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
3. Siswa menghargai penampilan orang lain, termasuk penampilannya sendiri. Pada unit ini, siswa menghargai temannya dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa antusias mengucapkan kalimat syukur, tetapi tidak bersedia bergotong royong membawa mainan yang digunakan untuk properti pementasan. Siswa antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan siswa untuk bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam. Bahan bacaan siswa pada unit ini berisi cerita bergambar yang di dalamnya juga terdapat permainan peran. Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan tersebut untuk mendongeng dan bermain peran. Permainan tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk menambah rasa percaya diri siswa dalam latihan bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam.

Sahabat Guru juga dapat menayangkan film fabel dan peristiwa alam, lalu menirukan beberapa adegan bersama siswa. Siswa dapat bermain peran bersama temannya dengan meniru tayangan yang Sahabat Guru sajikan.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa dapat bermain peran hewan dan peristiwa alam dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 1 ini, yaitu: (1) mengimitasi gerak dan suara lingkungan sekitar, (2) melakukan pantomim binatang, (3) mendongeng, (4) menggambar karakter binatang, dan (5) mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang. Apakah siswa sudah bisa bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam? Berilah tanda centang (✓) dan isilah bukti pada tabel berikut ini untuk mengetahui keterampilan siswa.

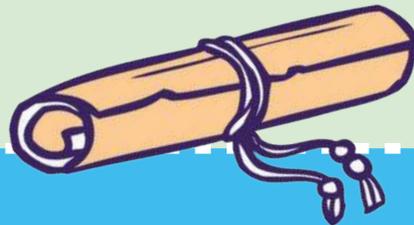
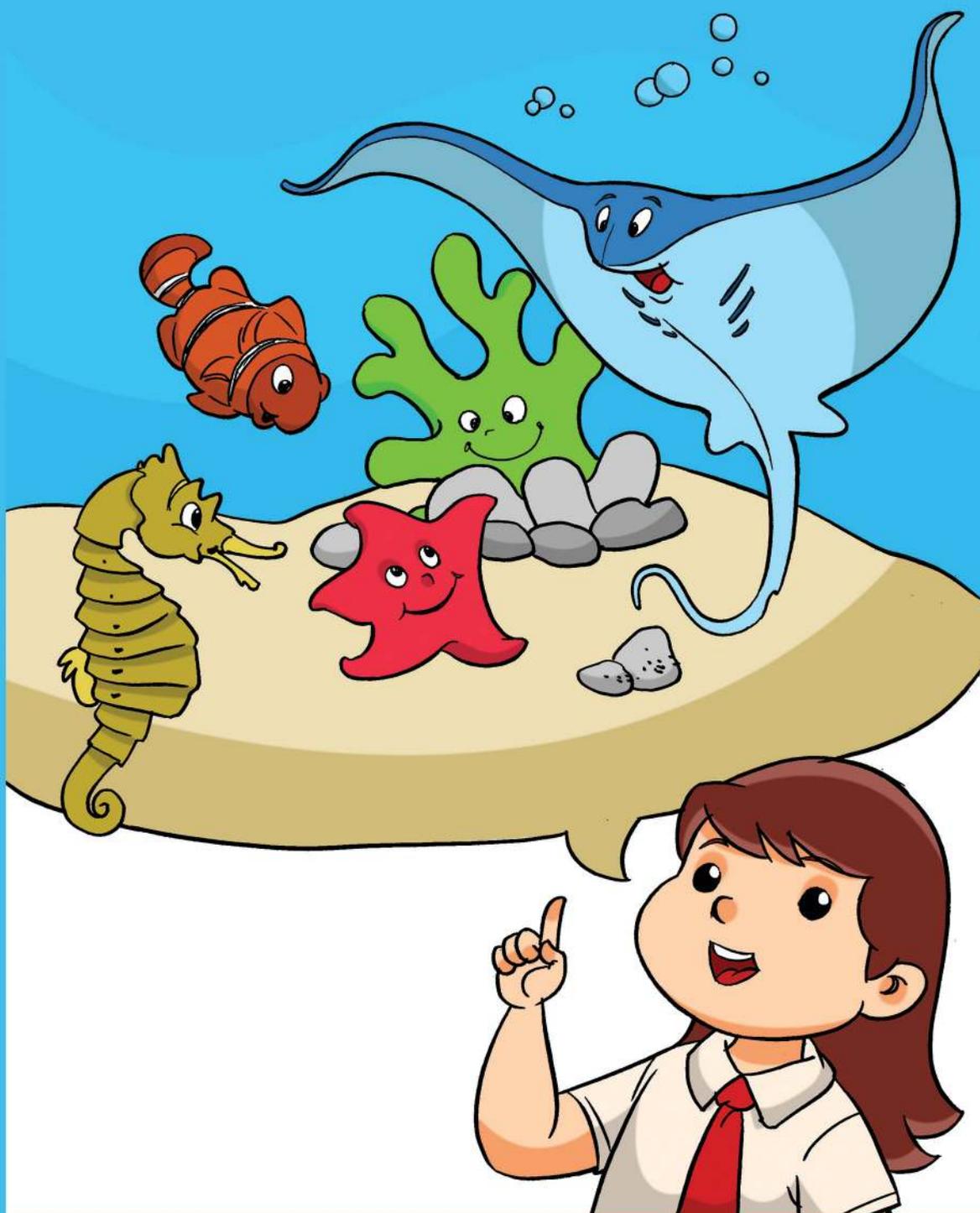
No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa dapat mengingat gerak binatang dan peristiwa alam?			
2.	Apakah siswa dapat mengingat suara binatang dan peristiwa alam?			
3.	Apakah siswa dapat meniru gerak binatang dan peristiwa alam?			
4.	Apakah siswa dapat meniru suara binatang dan peristiwa alam?			

5.	Apakah siswa dapat memberi saran atau pendapat yang santun terhadap gerak dan suara yang ditiru oleh temannya?			
7.	Apakah siswa dapat menggabungkan properti pendukung dengan peran yang dimainkan?			
8.	Apakah siswa dapat berkerja sama memainkan peran binatang dan peristiwa alam dengan properti yang sesuai bersama temannya?			

Jika Sahabat Guru menjawab kedelapan pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil melatih siswa bermain peran menjadi hewan dan peristiwa alam.

VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Pertunjukan Biota Laut*. Mintalah siswa membaca cerita tersebut. Kemudian, mintalah siswa berpasangan untuk memainkan peran sesuai cerita tersebut. Sahabat Guru juga dapat menggandakan bahan bacaan ini agar siswa dapat belajar bermain peran bersama orang tuanya.

Bahan Bacaan Siswa

Pertunjukan Biota Laut

Pentas teater akan segera tiba. Dira dan teman-temannya sibuk memikirkan cerita apa yang akan dipentaskannya.

"Aku tahu! Kita bermain pentas cerita kura-kura yang jalannya lambat saja, tapi dia tetap semangat mengikuti lomba lari," kata Vino.

"Berarti, latarnya di hutan, *ya*? Bagaimana kalau kita membuat latar di laut saja? Tokoh-tokohnya adalah ikan-ikan di laut," kata Lulu.

"Setuju, itu menarik!" sahut Vino.

“Bagaimana denganmu, Dira? Kamu setuju?” tanya Lulu.

“Iya, Lu, bagus! Jadi, nanti kita memakai kostum seperti ikan, *ya*?” sahut Dira.

Semua setuju. Dira dan teman-temannya mulai menyusun cerita.

Ada dua wisatawan melihat bintang laut di tepi pantai.
"*Wah*, bintang laut!"
"Iya, bagus *banget*! Ayo, kita bawa saja!"
"Jangan! Kita kembalikan dia di laut."
"Tapi..., ini bagus! Aku ingin menunjukkannya kepada teman-teman di sekolah."
"Bintang laut juga perlu hidup. Kasihan kalau kita bawa, nanti dia kepanasan dan mati."

Akhirnya, dua wisatawan itu sepakat mengembalikan bintang laut ke laut. Bintang laut sangat senang. Di dalam laut dia bertemu dengan teman-temannya. Ada ikan pari manta, ikan badut, kuda laut, dan terumbu karang yang indah. Ternyata, mereka semua resah karena bintang laut tiba-tiba hilang. Syukurlah, sekarang bintang laut sudah kembali.

Dira sebagai sutradara memilih Susan dan Vino berperan sebagai wisatawan. Kemudian, Dira memilih Gigih untuk berperan sebagai bintang laut, sedangkan Tania berperan sebagai ikan badut. Sementara itu, Lulu menjadi terumbu karang dan Jojo kuda laut. Tentu saja karena mereka adalah sahabat baiknya.

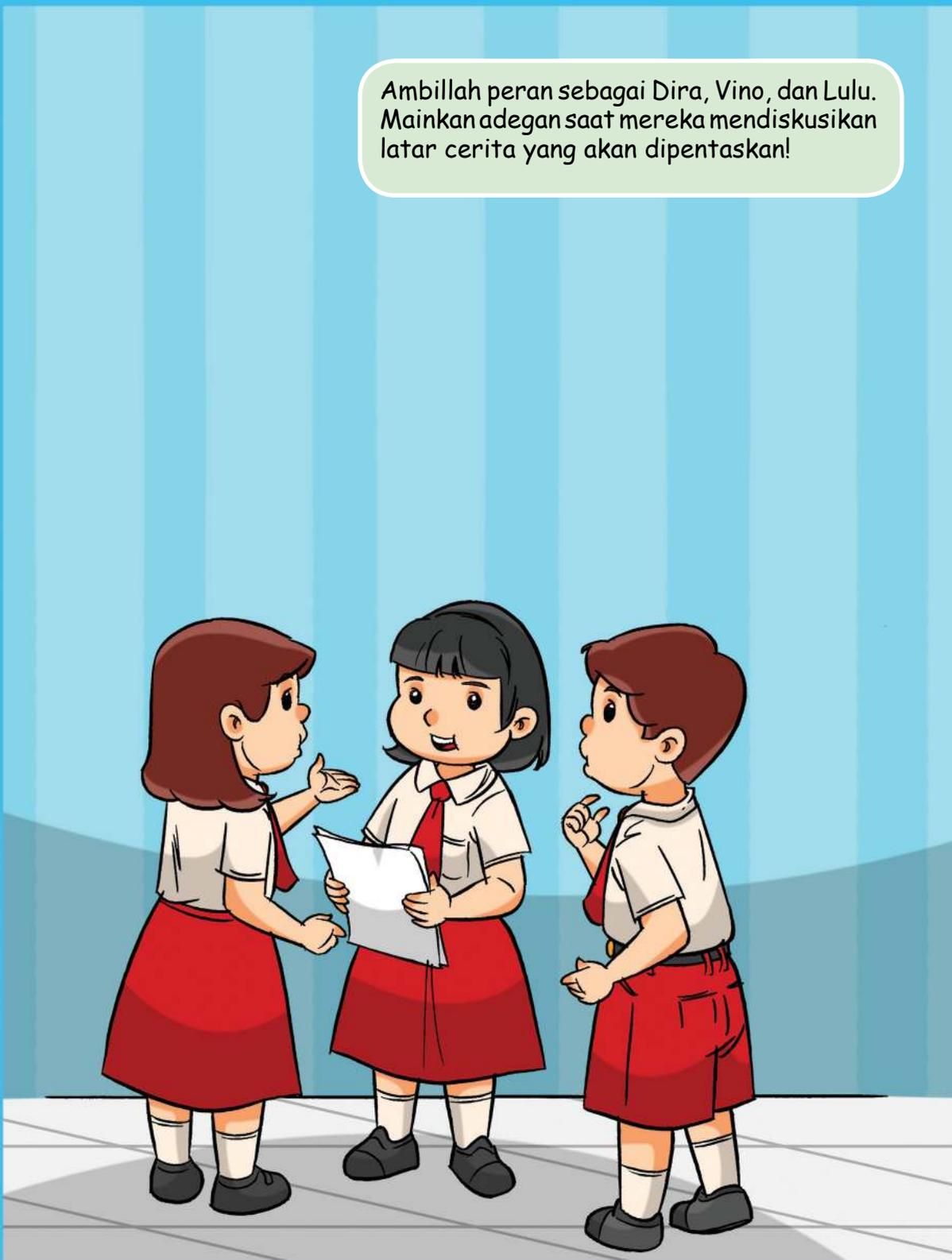
Mereka berkali-kali latihan, tetapi hasilnya tak seperti yang diharapkan. Sepulang sekolah, Dira melihat kelompok lain yang sedang latihan. Mereka terlihat kompak dalam latihan. Mereka bisa berperan dengan sangat bagus.

Ayo Bermain Sandiwara!

Adegan 1

Ambillah peran sebagai dua wisatawan. Mainkan adegan saat dua wisatawan itu menemukan bintang laut!

Adegan 2

Ambillah peran sebagai Dira, Vino, dan Lulu. Mainkan adegan saat mereka mendiskusikan latar cerita yang akan dipentaskan!

Adegan 3

Ambillah peran sebagai bintang laut, ikan pari manta, ikan badut, kuda laut, dan terumbu karang! Mainkan adegan saat mereka bertemu!

Ambillah peran sebagai Dira! Mainkan adegan saat dia menyeleksi teman-temannya untuk membagi peran pementasan!

Adegan 4

VIII. Bahan Bacaan Guru

A. Seni Pantomim

Pantomim berasal dari bahasa Latin, *pantomimus*, yang berarti 'meniru segala sesuatu'. Pantomim adalah salah satu cabang ekspresi dalam seni teater, yaitu teater tanpa kata-kata yang mengutamakan teknik gerak dan ekspresi wajah.

Riasan cat putih yang khas di wajah pemain pantomim dimaksudkan untuk menyoroti ekspresi dan mimik wajahnya sehingga terlihat jelas oleh penonton. Pantomim sama sekali tidak menggunakan dialog dan suara sehingga ekspresi wajah dan tubuh harus tegas untuk memunculkan imajinasi penonton. Salah satu teknik dasar pantomim adalah dengan melakukan imitasi objek.

B. Permainan Drama Suara (*Theatre of the Mind*)

Pada permainan drama suara (*theatre of the mind*) ini, siswa diajak untuk menciptakan dunia dongeng berdasarkan karakter binatang pilihannya. Dunia dongeng itu meliputi tempat kelahiran, tempat tinggal, kebiasaan sehari-hari, dan cerita khas karakter binatang tersebut. Pada tahap ini, siswa diharapkan hanya duduk dan tidak banyak bergerak, cukup dengan menggerakkan dua tangan sambil mendongeng secara lisan. Tujuannya agar dongeng yang disampaikan secara lisan dapat membentuk imajinasi melalui kegiatan menyimak. Tahapan permainan ini dipaparkan sebagai berikut.

1. **Penggambaran Biografi Binatang**
   Penggambaran biografi binatang meliputi tempat kelahiran, masa kecil, orang tua, tumbuh kembang, hobi, dan sifat/karakter binatang.
2. **Penggambaran Ruang Tinggal Binatang**
   Penggambaran ruang tinggal binatang meliputi habitat binatang, misalnya di sungai, gunung, sabana, atau padang pasir. Siswa juga dapat membayangkan kondisi habitat pada waktu atau musim yang berbeda, misalnya pagi hari, malam hari, musim semi, dan lain-lain.
3. **Penggambaran Kejadian Alam di Habitat Binatang**
   Siswa didorong agar dapat menceritakan berbagai peristiwa alam yang sesuai dengan habitatnya, misalnya banjir yang memaksa binatang tersebut lari ke daerah dataran tinggi atau tsunami yang menyebabkan ikan-ikan besar terdampar di pesisir pantai.

4. **Penggambaran Lingkungan Pertemanan Binatang**
   Siswa diharapkan dapat mengimajinasikan binatang-binatang lain yang sehabitat dengan binatang pilihannya. Dari situ, siswa dapat menceritakan keakraban dan kesetiakawanan antarspesies dalam satu habitat.

C. Permainan Pantomim Dongeng

Pada permainan pantomim dongeng ini, siswa diajak untuk menceritakan kembali karakter binatang pilihannya yang meliputi tempat kelahiran, tempat tinggal, kebiasaan sehari-hari, dan cerita khas karakter binatang tersebut dalam gerak pantomim. Pada tahap ini, siswa diminta berdiri di depan kelas untuk melakukan pantomim sesuai dongeng yang telah diciptakannya pada permainan drama suara (*theatre of the mind*). Tahapan permainan ini dipaparkan sebagai berikut.

1. **Pantomim Biografi Binatang**
   Siswa diarahkan untuk memperkenalkan biografi binatang yang diperankannya dalam gerak pantomim. Biografi itu meliputi tempat kelahiran, masa kecil, orang tua, tumbuh kembang, hobi, dan sifat karakter binatang.
2. **Pantomim Ruang Tinggal Binatang**
   Siswa diarahkan menunjukkan habitat binatang hanya dengan menggunakan gerak dan simbol tubuhnya untuk menggambarkan cuaca, musim, dan kondisi alam di habitat binatang.
3. **Pantomim Kejadian Alam di Habitat Binatang**
   Siswa diarahkan agar dapat mengekspresikan peristiwa alam melalui gerak pantomim, misalnya: ledakan gunung berapi, sambaran petir, atau kebakaran hutan yang memaksa binatang pergi berlindung ke tempat yang aman.
4. **Pantomim Lingkungan Pertemanan Binatang**
   Siswa diarahkan untuk menunjukkan cerita keakraban dan pertemanan antarspesies dalam satu habitat melalui gerak pantomim.

D. Persiapan Fisik Prapentas Perseorangan

Kegiatan ini ditujukan untuk mempersiapkan fisik tiap siswa sebelum melakukan pementasan. Siswa diajak melatih dan mempersiapkan dengan baik kebutuhan alat pentasnya yang paling mendasar, yaitu tubuhnya. Rangkaian persiapan fisik ini dipaparkan sebagai berikut.

1. **Persiapan Otot**
   Mintalah siswa untuk mengambil jarak satu sama lain agar dapat bergerak dengan leluasa. Kemudian, pandulah siswa untuk mengangkat benda apa pun secara perlahan-lahan agar dapat merasakan bahwa otot dan persendiannya bekerja dengan baik. Setelah itu, mintalah siswa melakukan gerakan mengangkat benda imajiner. Tujuannya agar siswa dapat mengingat tiap otot dan sendi yang bekerja saat melakukan gerakan mengangkat.
2. **Jalan Lambat**
   Pada kegiatan ini, ajaklah siswa berjalan dengan sangat perlahan sambil membayangkan perjalanan mereka dari gerbang sekolah ke kelas. Selanjutnya, mintalah siswa melakukan gerakan melangkah satu kaki secara perlahan, jadi saat kaki kanan diangkat, kaki kiri tetap menjejak lantai.
3. **Jalan Kepiting**
   Pada kegiatan ini, ajaklah siswa berjalan perlahan dengan satu kaki di atas dan satu kaki di bawah, lalu pelan-pelan diubah menjadi berjalan menyamping seperti kepiting. Saat berjalan menyamping, pastikan ruang yang dipakai relatif luas sehingga siswa tidak menabrak temannya yang lain.
4. **Jalan Monyet**
   Pada kegiatan ini, arahkan siswa untuk menurunkan tangannya sampai menyentuh lantai. Mintalah siswa membayangkan dirinya seolah-olah menjadi monyet yang berjalan secara perlahan.
5. **Jalan Unta**
   Pada kegiatan ini, mintalah siswa untuk menggerakkan kaki kanan bersamaan dengan tangan kanan dan kaki kiri bersamaan dengan tangan kiri. Saat kaki kanan dan tangan kanan bergerak maju, kaki kiri dan tangan kiri siap-siap bergerak maju.
6. **Jalan Gajah**
   Pada kegiatan ini, ajaklah siswa bergerak secara menyilang, yaitu kaki kanan bergerak bersamaan dengan tangan kiri dan kaki kiri bergerak bersamaan dengan tangan kanan.
7. **Jalan Kanguru**
   Pada kegiatan ini, ajaklah siswa untuk berdiri dengan sedikit jongkok sambil menarik tangan ke bagian belakang. Setelah itu, mintalah siswa meloncat ke depan seperti kanguru.

E. Persiapan Fisik Prapentas Berpasangan dan Berkelompok

Kegiatan ini ditujukan untuk melatih kemampuan bekerja sama siswa dengan temannya untuk melakukan gerakan tertentu.

1. **Ombak Laut**
   Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk memilih pasangan. Setelah itu, mintalah keduanya untuk duduk saling memunggungi, lalu berusaha berdiri tanpa bantuan tangan, hanya dengan memanfaatkan tenaga pinggang dan punggung dua orang yang saling berimpitan.
2. **Karpet Bergulung**
   Pada kegiatan ini, mintalah sedikitnya sepuluh siswa untuk berbaring telentang di lantai. Perintahkan kesepuluh siswa tersebut untuk mengangkat tangannya ke atas sementara siswa lainnya bergerak di atas mereka menggunakan punggung badannya yang dipindahkan dari satu tangan ke tangan lainnya. Gerakan itu seolah-olah seperti orang yang sedang bergulung di atas karpet.

F. Persiapan Imajinasi dan Ingatan Prapentas

Selain kekuatan fisik, siswa juga dituntut memiliki daya imajinasi dan daya ingat terhadap banyak hal. Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk melatih kepekaan dan ketajaman rasa, ingatan, dan daya fantasinya.

1. **Ingatan Rasa**
   Pada kegiatan ini, siswa diminta untuk membawa bumbu makanan dasar seperti gula, garam, dan merica. Arahkanlah siswa untuk mengingat setiap rasa yang dicecapnya dengan satu gerakan khas. Oleh karena itu, setiap rasa memiliki gerakan yang berbeda-beda.
2. **Imajinasi Hari Ini dan Esok**
   Pada kegiatan ini, mintalah siswa duduk di kursinya masing-masing tanpa meja di depannya. Perintahkan siswa untuk memejamkan mata dan menyimak baik-baik kata yang diucapkan Sahabat Guru. Selanjutnya, katakan secara perlahan apa saja kegiatan yang telah mereka lalui hari ini, mulai dari bangun tidur, mandi, sarapan, berangkat ke sekolah, hingga sampai di sekolah. Sebagai contoh, saat Sahabat Guru mengatakan bangun tidur, mintalah siswa untuk menggerakkan badannya seperti orang yang sedang bangun tidur tanpa bangkit dari kursinya. Sahabat Guru juga bisa mengatakan rangkaian kegiatan yang lain, misalnya membantu ibu memasak atau menyiapkan buku yang akan dibawa esok hari.

3. **Ingatan terhadap Hari yang Mengesankan**
   Pada kegiatan ini, siswa diajak untuk mengingat hal-hal mengesankan yang terjadi dalam jangka waktu yang lebih lama, misalnya kejadian mengesankan dua tahun yang lalu. Tahap ini masih dilakukan sambil memejamkan mata dan menggerakkan tubuh tanpa bangkit dari kursi.

G. Permainan Prapentas

Permainan prapentas hendaknya Sahabat Guru lakukan agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya secara santai sambil melatih kemampuannya bekerja sama dengan teman. Beberapa permainan prapentas yang bisa Sahabat Guru lakukan dipaparkan sebagai berikut.

1. **Tangan Hipnotis (untuk 2–3 Orang)**
   Tangan hipnotis adalah permainan yang dapat dilakukan oleh 2–3 orang siswa. Permainan ini dilakukan dengan cara satu siswa menjadikan telapak tangannya seperti cermin yang menghipnotis sehingga siswa yang lain mengikuti ke mana pun arah tangan itu bergerak.
2. **Tangan Hipnotis (Berantai)**
   Dalam permainan tangan hipnotis ini, telapak tangan siswa yang terkena hipnotis dipakai untuk menghipnotis temannya yang lain. Demikian dilakukan berulang-ulang hingga membentuk rantai hipnotis seperti ular balon yang membesar.
3. **Balon Tubuh (Bersamaan)**
   Permainan ini dapat dilakukan untuk melatih kemampuan bekerja sama siswa. Pada mulanya, siapkanlah balon yang telah ditiup, lalu lemparkan ke udara. Semua siswa bertanggung jawab agar balon itu tidak sampai menyentuh tanah.
4. **Tarian Apel (Berpasangan)**
   Dua siswa yang berpasangan berhadap-hadapan mengimpit sebuah apel di kening mereka sambil diiringi musik bertempo sedang. Kedua siswa tersebut bertanggung jawab mempertahankan apel itu tidak jatuh sambil terus bergerak menari sesuai ritme musik yang diputar. Kedua siswa tersebut kemudian ditantang untuk memindahkan apel dari bagian belakang kepala mereka ke punggung hingga berakhir di antara kedua betis sambil bergerak menari.
5. **Tarian Buku (Berpasangan)**
   Permainan ini dilakukan dengan menaruh buku di atas kepala siswa. Siswa bertanggung jawab menjaga buku itu tidak jatuh ke lantai sambil bergerak menari mengikuti ritme musik yang diputar bersama pasangannya.

6. **Tarian Buku (Berkelompok)**

Permainan ini dapat dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok yang tidak terlalu besar. Dalam permainan ini, siswa diminta bekerja sama mengimpit buku dengan bahu dan berusaha agar buku itu tidak jatuh ke lantai. Dalam waktu bersamaan, siswa bergerak menari dengan tempo perlahan sesuai ritme musik yang diputar.

Kamus Teater

olah suara : latihan mengucapkan vokal, kata, maupun dialog dalam suatu pementasan agar suara bisa terdengar jelas

olah tubuh : latihan penguasaan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan dan dikontrol agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan

pantomim : pertunjukan teater yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah wajah tanpa kata-kata

properti : perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan

tablo : pertunjukan teater tanpa gerak dan dialog

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Anirun, S. 1998. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa.

Anirun, S. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press.

Boal, A. 2002. *Games for Actors and Non-Actors, 2nd Edition*. London: Routledge.

Boleslavsky, R. 1960. *Enam Peladjaran Pertama bagi Tjalon Aktor*. Jakarta: Djaja Sakti.

Rendra, W.S. 1993. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya.

Rendra, W.S. 2017. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya.

Stanislavski, C. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Bandung: Pustaka Jaya.

Stanislavski, C. 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

RANGKUMAN

Catatan Penting:

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas IV
Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha dan Riyadhus Shalihin
ISBN: 978-602-244-339-1

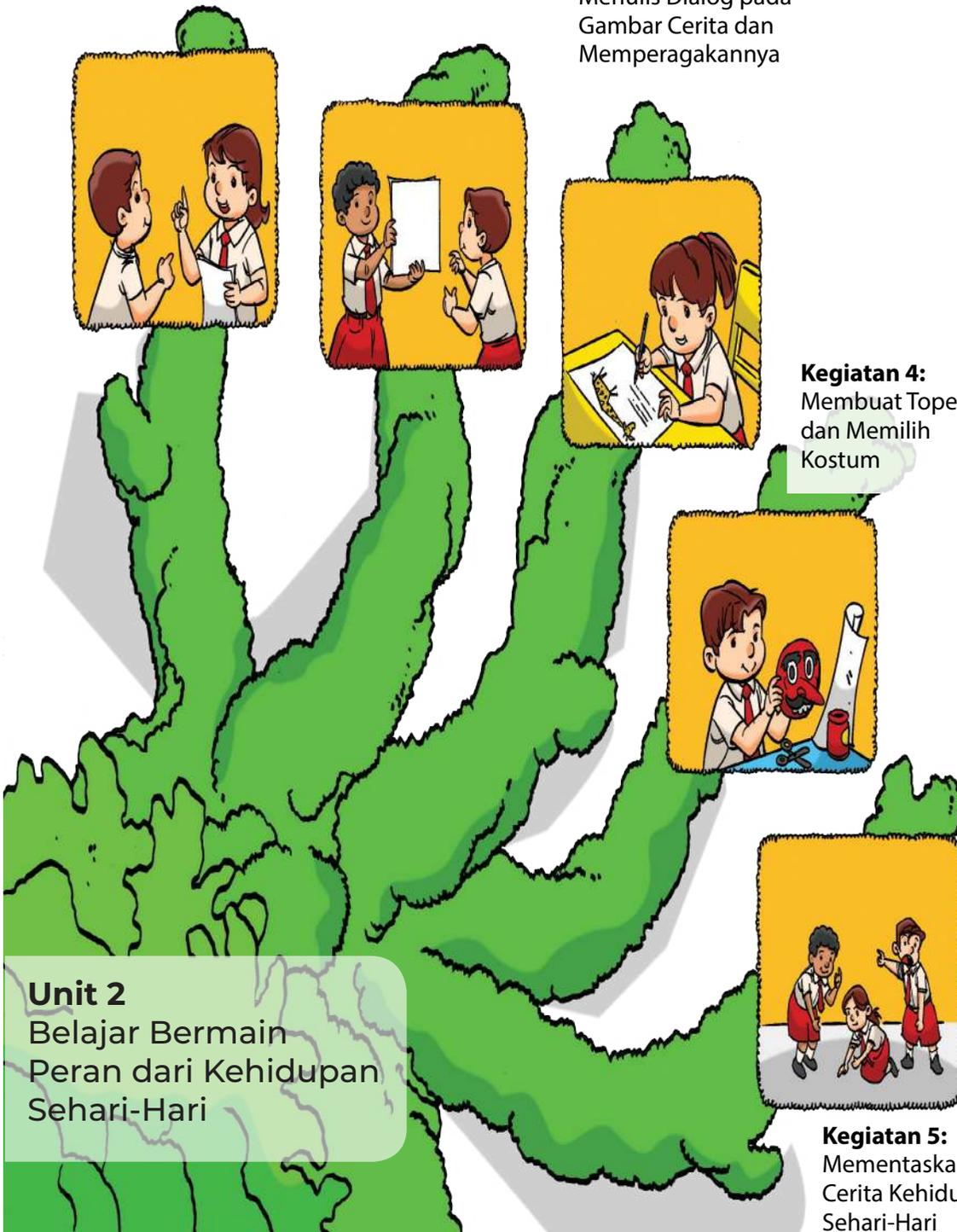
Alokasi Waktu:
12x35 menit

UNIT 2
Belajar Bermain Peran dari Kehidupan Sehari-Hari

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.
2) Siswa meniru dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran cerita kehidupan sehari-hari dengan properti yang sesuai.

Peta Konsep

Kegiatan 1:
Menebak Dialog dan Gerak Tubuh
Kegiatan 2:
Menebak dan Memer-ankan Gambar
Kegiatan 3:
Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya
Kegiatan 4:
Membuat Topeng dan Memilih Kostum
Kegiatan 5:
Mementaskan Cerita Kehidupan Sehari-Hari
Unit 2
Belajar Bermain Peran dari Kehidupan Sehari-Hari

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa **mengingat** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.
2) Siswa **meniru** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.
3) Siswa **memberi** saran atau pendapat dengan santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa **menggabungkan** properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa **berkolaborasi** memainkan peran cerita kehidupan sehari-hari dengan properti yang sesuai.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, unit ini berkaitan dengan Unit 1. Pada Unit 1, siswa sudah belajar mengenal karakter manusia, hewan, dan tumbuhan. Pada unit ini, Sahabat Guru akan mengajak siswa berlajar memainkan peran dari kehidupan sehari-hari.

Terdapat lima kegiatan pada unit ini, yaitu: (1) menebak dialog dan gerak tubuh, (2) menebak dan memerankan gambar, (3) menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya, (4) membuat topeng dan memilih kostum, serta (5) mementaskan cerita kehidupan sehari-hari. Deskripsi kelima kegiatan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Pada Kegiatan 1, Sahabat Guru mengajak siswa bermain tebak dialog dan gerak tubuh. Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk mengingatkan siswa terhadap dialog-dialog yang pernah dialami, didengar, dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa bisa Sahabat Guru ajak untuk mengingat-ingat siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut. Siswa juga bisa Sahabat Guru ajak untuk memperagakan dialog-dialog tersebut dengan gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai peran yang dimainkan.

Pada Kegiatan 2, Sahabat Guru memberikan gambar karakter yang sudah disediakan pada lembar kerja siswa, misalnya gambar tukang kebun di sekolah. Ajaklah siswa memperagakan aktivitas tukang kebun. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat memandu siswa memperagakan gambar-gambar lain yang ada di lembar kerja siswa.

Selanjutnya, pada Kegiatan 3, Sahabat Guru akan mengajak siswa belajar menulis dialog sederhana yang nantinya akan dipentaskan. Di lembar kerja siswa, tersedia gambar-gambar orang dari beragam latar belakang usia, pekerjaan, ras, dan agama yang disertai kotak dialog dan deskripsi cerita. Siswa dapat mengisi kotak-kotak dialog sesuai deskripsi cerita dan gambar.

Kemudian, pada Kegiatan 4, Sahabat Guru akan mengajak siswa membuat topeng dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan siswa dalam pementasan. Pada Unit 1, siswa belajar menggambar bebas wajah manusia dan hewan serta menggambar pohon. Sementara itu, pada kegiatan ini, siswa akan diajak menggambar karakter yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Gambar itu lantas dijadikan topeng yang akan dipakai sebagai properti pementasan. Siswa juga diajak memilih kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Terakhir, pada Kegiatan 5, Sahabat Guru akan mengajak siswa melakukan pementasan. Lakukan kegiatan ini setelah siswa dianggap mampu memperagakan peran, membuat topeng, dan memilih kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Pementasan dilakukan secara sederhana berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari.

III. Kegiatan Pembelajaran

Menebak Dialog dan Gerak Tubuh

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengingat ragam dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Observasi, olah tubuh, suara, dan dialog.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, *yuk* lakukan kegiatan persiapan mengajar ini!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
3) Bacalah Bahan Bacaan Guru terlebih dahulu.
4) Catatlah dialog sederhana dan siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut, misalnya dialog “Jangan jajan di luar, pagar akan saya tutup!” yang biasanya diucapkan oleh satpam sekolah.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengingatkan siswa tentang dialog-dialog yang pernah dialami, didengar, dan diamatinya dalam keseharian. Siswa diharapkan bisa mengingat siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut. Selain itu, ajaklah siswa untuk memperagakan dialog-dialog tersebut dengan gerak tubuh, suara, dan emosi seperti peran yang dimainkan.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat mengingat dialog-dialog yang pernah dialami

dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari, lalu memperagakannya dengan gerak tubuh, suara, dan emosi. Selanjutnya, kondisikan siswa dalam formasi melingkar dan pastikan siswa bisa bergerak dengan leluasa.

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara siswa. Tubuh dan suara dapat dipakai untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan gerak. Suara juga perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

1) Setelah membentuk formasi melingkar dengan ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru bisa memandu siswa melakukan gerakan seperti senam.
2) Setelah itu, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal: *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o*.
3) Mintalah siswa secara bergilir mengucapkan satu kata dengan intonasi dan vokal yang jelas, lalu diikuti teman-temannya yang lain.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Pastikan siswa masih dalam formasi melingkar.
2) Berikan contoh beberapa dialog kepada siswa, misalnya:

> Dialog satpam sekolah: *Cepat masuk, gerbang ini akan segera saya tutup!*
> Dialog guru: *Apa kalian sudah memahami materi ini?*
> Dialog polantas: *Selamat siang! Anda telah melanggar peraturan lalu lintas.*

3) Sahabat Guru bisa memberi contoh dialog tersebut dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran.
4) Mintalah siswa menebak dialog siapa yang sedang diperagakan.
5) Kemudian, mintalah salah satu siswa mengucapkan dialog dengan bergerak, bersuara, dan beremosi seperti karakter yang diperagakannya.
6) Mintalah siswa lain untuk menebak dialog siapa yang telah diperagakan.
7) Ajaklah siswa bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi terhadap peragaan dialog dan gerak serta tebakan temannya.
8) Selanjutnya, mintalah siswa berpasangan untuk saling menebak dialog.
9) Setelah setiap siswa menciptakan dan menebak masing-masing lima dialog, mintalah semua siswa membentuk formasi lingkaran.

10) Sahabat Guru dapat memandu siswa secara bergiliran menciptakan dialog dengan gerak, suara, dan emosi seperti karakter yang diperankannya.
11) Mintalah siswa yang lain untuk menebak dialog tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, sekarang saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih membentuk formasi melingkar. Sahabat Guru dan siswa juga boleh melakukan kegiatan penutup ini sambil duduk, tetapi tetap dalam formasi melingkar. Berilah kesempatan yang sama kepada tiap siswa untuk mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apa kalian sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang-orang di sekitar kalian?
2) Berikan pendapatmu atas dialog, gerak tubuh, dan emosi yang diperagakan temanmu secara santun! Apa temanmu sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang tertentu?

Kemudian, ajaklah siswa mensyukuri nikmat Tuhan yang telah memberi kita kemampuan untuk bergerak, berbicara, berpikir, berempati, dan berekspresi. Ajaklah siswa untuk mensyukuri kesehatan tubuh, pancaindra, akal budi, dan perasaan.

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya! Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami, didengar, dan diamati bersama teman atau orang tuanya.

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan mengingat macam-macam dialog dan memperagakan gerak tubuh, suara, dan emosi orang di sekitarnya, berilah kesempatan kepada siswa tersebut untuk berkeliling lingkungan sekolah. Dalam kegiatan ini, siswa diberi waktu mengamati orang-orang di lingkungan sekolah. Setelah mengamati, mintalah siswa untuk mencatat dialog-dialog sederhana. Kemudian, Sahabat Guru dapat mengarahkan siswa ke kegiatan inti yang telah dipaparkan.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Mengingat Dialog pada Aktivitas Sehari-Hari

Tulislah dialog sesuai gambar aktivitas berikut ini!

Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 4

Gambar 5

MEMBUAT DIALOG

1

2

3

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

MEMBUAT DIALOG

1

2

3

4

Menebak dan Memerankan Gambar

Tujuan kegiatan	:	Siswa memerankan karakter orang-orang di sekitarnya dengan beragam latar belakang usia, ras, agama, dan pekerjaan.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Olah tubuh dan mimesis.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan pantomim yang dikemas dalam bentuk permainan menebak dan memerankan gambar. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 sesuai jumlah siswa.
2) Di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 sudah disediakan gambar-gambar yang akan diperankan siswa. Akan tetapi, Sahabat Guru juga boleh membuat gambar sendiri di kertas manila atau mencari gambar aktivitas manusia dengan beragam latar belakang usia, ras, agama, dan pekerjaan di internet.
3) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah siswa dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya serta mengenal kebinekaan Indonesia. Selanjutnya, kondisikan siswa dalam formasi melingkar. Pastikan siswa bisa bergerak leluasa dan pastikan pula siswa sudah memegang Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya serta mengenal kebinekaan Indonesia. Selanjutnya, kondisikan siswa dalam formasi melingkar dan pastikan siswa bisa bergerak leluasa.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk memancing ingatan siswa akan berbagai macam karakter dan memperagakannya dengan ekspresi yang sesuai.

1) Ajukanlah pertanyaan kepada siswa tentang profesi yang pernah dilihat: “Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?” atau “Apa kamu pernah melihat guru, dokter, polisi, *YouTuber*, tukang kebun, atau profesi lainnya?”
2) Setelah siswa merespons, mintalah mereka memperagakan profesi-profesi yang pernah mereka lihat.
3) Kemudian, ajukan pertanyaan lagi kepada siswa tentang macam-macam agama di Indonesia: “Ada berapa agama di Indonesia?” dan “Bagaimana pakaian atau cara berpakaian pemeluk agama saat beribadah?”
4) Setelah siswa merespons, Sahabat Guru dapat memberi penguatan bahwa di Indonesia ada enam agama yang diakui. Indonesia mempunyai semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*. Jadi, meskipun tetangga atau teman kita memeluk agama yang berbeda, kita harus tetap menghargai mereka.
5) Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan tentang ragam usia: “Apa kalian pernah melihat anak yang baru bisa berjalan?”, “Coba kalian ingat bagaimana bayi merangkak?”, “Bagaimana orang dewasa berjalan?”, dan “Seperti apa cara berjalan kakek dan nenek kalian yang sudah tua?”
6) Mintalah siswa memperagakan bayi merangkak, balita yang sedang latihan berjalan, dan orang dewasa yang sedang berjalan.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi dalam formasi melingkar, mintalah siswa kembali duduk di kursinya masing-masing sambil menghadap ke arah panggung. Buatlah panggung di depan kelas, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner. Setelah itu, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Bagikan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 kepada siswa.
2) Mintalah mereka mencermati dan menebak gambar-gambar yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2.

3) Kemudian, mintalah mereka berpasangan.
4) Berilah waktu 30 menit kepada siswa untuk memperagakan semua aktivitas sesuai gambar tanpa suara bersama temannya. Kegiatan ini merupakan pantomim dengan meniru aktivitas pada gambar yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2.
5) Setelah itu, bimbinglah siswa mengisi Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 dan mengumpulkannya bila sudah selesai.
6) Berikutnya, pandulah siswa memilih gambar yang nantinya akan diperankan di panggung kelas.
7) Siswa bersama pasangannya bermain pantomim sesuai gambar yang dipilih.
8) Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada pasangan yang selesai menampilkan pertunjukan mereka sebagai bentuk apresiasi.

Sahabat Guru, pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 terdapat gambar-gambar yang dapat digunakan untuk bermain peran. Namun, Sahabat Guru juga dapat menggambar atau mencari gambar aktivitas manusia dari sumber lainnya, misalnya dari internet. Pilihlah gambar aktivitas yang mengandung nilai-nilai Pancasila di dalamnya, seperti gambar aktivitas berikut.
1) Gambar anak yang sedang meminta maaf pada temannya karena telah merusak mainannya.
2) Gambar seorang polisi yang sedang menegur pengendara sepeda motor yang melanggar peraturan lalu lintas.
3) Gambar seorang anak usia SD sedang antre memeriksakan giginya di puskesmas.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan refleksi. Pandulah siswa merefleksi dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan berikut ini:
1) Bagaimana perasaanmu saat berpantomim di panggung kelas?
2) Apa kamu sekarang merasa lebih percaya diri daripada kemarin?
3) Bisakah kamu memperagakan gerak, suara, dan emosi orang-orang di sekitarmu?

Setelah itu, ajaklah siswa duduk membentuk formasi melingkar. Berilah semua siswa kesempatan untuk memberi pendapat atas pertunjukan temannya secara santun. Kemudian, Sahabat Guru dapat menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu *Di Sini Senang, di Sana Senang* bersama-sama.

C. Kegiatan Alternatif

Bila kesulitan menggandakan gambar-gambar yang disediakan pada buku ini, Sahabat Guru dapat menggunakan alternatif pembelajaran meniru dan menebak pantomim. Pasangkan tiap siswa, misalnya siswa A berpasangan dengan siswa B. Siswa A melakukan pantomim dengan meniru aktivitas orang-orang di sekitarnya, lalu siswa B menebak apa aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh siswa A itu. Selanjutnya, Siswa B melakukan pantomim dengan meniru aktivitas orang-orang di sekitarnya. Giliran siswa A menebak aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh siswa B. Lakukan sampai semua siswa mendapat giliran.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

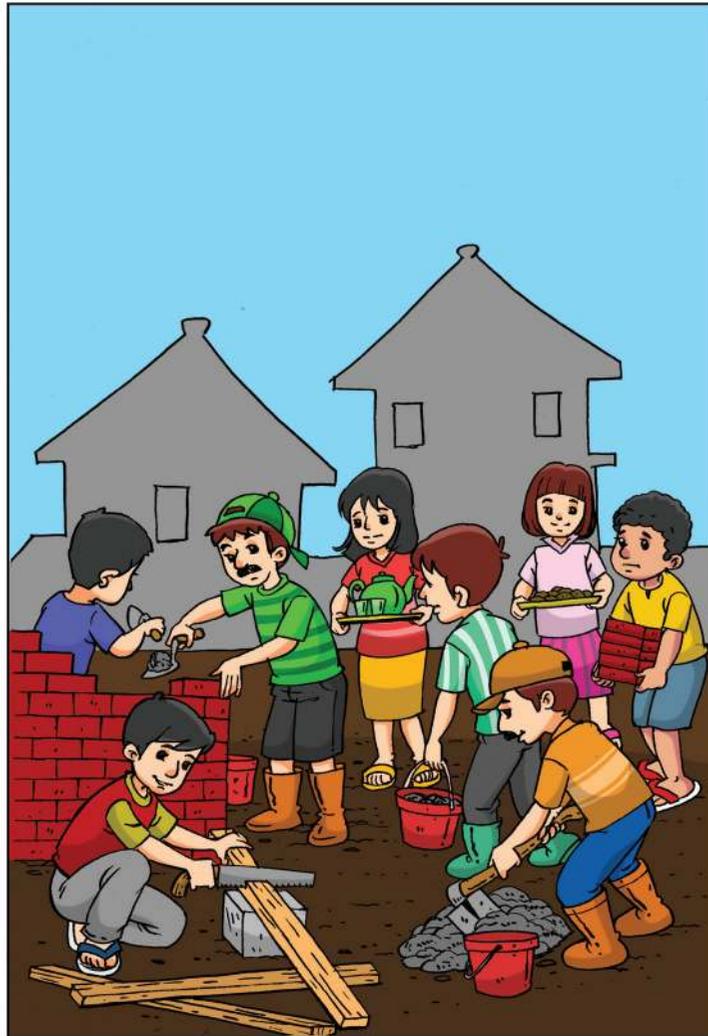
Memperagakan Aktivitas Sehari-Hari

Yuk, peragakan aktivitas berikut ini dengan berpantomim! Isilah kotak berikut ini dengan tanda centang (✓) kalau kalian bisa memperagakan atau tanda silang (✖) bila kalian belum bisa memperagakannya!

1. Seorang anak usia SD sedang sakit gigi dan memeriksakan giginya ke puskesmas.

.....

2. Beberapa orang yang berbeda agama sedang berjalan menuju tempat ibadahnya masing-masing. Mereka saling menyapa dengan ramah.

3. Beberapa orang yang berbeda ras dan gender sedang gotong royong membangun pos ronda. Ada yang mengaduk semen, menata batu bata, memotong kayu, dan membawa makanan.

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

4. Bu Guru sedang mencari buku di perpustakaan.

5. Seorang anak sedang membantu nenek menyeberang jalan.

Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat menulis dan memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Mimesis.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat itu dipakai dalam strategi membentuk kelompok. Guntinglah kertas dengan ukuran 3 cm × 5 cm, lalu tulislah sila-sila Pancasila di kertas itu. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 4–5 anggota, jadi sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah siswa. Perhatikan contoh berikut ini!

1. KETUHANAN YANG MAHA ESA

2. KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB

3. PERSATUAN INDONESIA

4. KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH HIKMAT KEBIJAKSANAAN DALAM PERMUSYAWARATAN/ PERWAKILAN

5. KEADILAN SOSIAL BAGI SELURUH RAKYAT INDONESIA

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa memperagakan dialog orang-orang di sekitar yang pernah dialami, dilihat, dan didengarnya. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita, mengamati gambar, mengisi kotak dialog, dan memperagakan dialog bersama teman.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat menulis dan memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru. Berikutnya, Sahabat Guru bisa mengaitkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya siswa sudah belajar menebak dan meniru dialog yang khas dari karakter tertentu serta belajar pantomim, kali ini siswa akan belajar menulis dan memperagakan dialog dari cerita kehidupan sehari-hari.

Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembuka sebagai berikut.

1) Pancinglah ingatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan pertanyaan: “Bagaimana kamu berinteraksi dengan penjual di kantin sekolah?”, “Seperti apa dialog untuk membeli makanan di kantin sekolah?”, dan “Apa yang kamu katakan bila uang kembalian yang diberikan ibu kantin kurang?”
2) Sahabat Guru juga dapat mengingatkan siswa kepada berbagai dialog dalam kehidupan sehari-hari.
3) Pandulah siswa berkelompok sesuai dengan sila-sila Pancasila. Sila pertama berkelompok dengan sila pertama, sila kedua berkelompok dengan sila kedua, dan seterusnya.

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru kini telah memasuki kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut ini untuk memandu siswa membuat dialog sederhana, lalu memperagakannya bersama kelompoknya.

1) Bagikan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 kepada tiap-tiap siswa meski lembar kerja tersebut akan dikerjakan secara berkelompok. Mintalah siswa untuk menulis dialog yang telah didiskusikan bersama kelompoknya.
2) Pandulah siswa untuk membaca cerita sebelum menulis dialog pada tiap gambar adegan. Tugas siswa adalah membuat dialog tiap adegan sesuai dengan cerita yang telah dipaparkan.
3) Setelah siswa bersama kelompoknya menulis dialog pada gambar adegan, pandulah siswa bersama kelompoknya untuk membaca dialog yang telah ditulis dan memperagakan karakter yang diperankan.
4) Ada dua cerita pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3, tugaskan tiap kelompok untuk menulis dialog kedua cerita tersebut. Setiap kelompok berkesempatan

membaca dialog yang telah ditulis dengan memperagakan dialog tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan.

5) Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil sebagai bentuk apresiasi.
6) Kegiatan ini akan dilanjutkan pada kegiatan yang akan datang, yaitu membuat topeng dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada akhir unit ini, siswa akan memperagakan dialog yang telah dibuat dengan menggunakan kostum yang sesuai.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa menulis dan membaca dialog sambil memeragakan karakter yang diperankan, ajaklah siswa untuk melakukan refleksi. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan penutup yang dapat dilakukan Sahabat Guru:

1) Pandulah siswa melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
2) Berilah kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.
3) Berikanlah pertanyaan refleksi. Berikut ini adalah contoh pertanyaan refleksi yang bisa Sahabat Guru tanyakan:
   - Apakah kalian kesulitan menulis dialog pada cerita bergambar?
   - Peran sebagai apa yang paling kamu sukai?
   - Mengapa kamu suka peran itu?
   - Apa properti yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh itu?
   - Apa kostum yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh itu?

C. Kegiatan Alternatif

Sahabat Guru juga dapat menggunakan pembelajaran alternatif, yaitu mengingat dan mencatat dialog. Berilah kesempatan kepada siswa untuk mengingat peristiwa yang pernah dialami di lingkungan sekitarnya, baik di rumah maupun di sekolah. Lalu, tanyakan hal-hal berikut ini:

1) Kejadian apa yang paling membuatmu senang?
2) Bagaimana ekspresimu ketika senang?
3) Apa yang kamu katakan saat hatimu senang?
4) Kejadian apa yang paling membuatmu sedih?
5) Bagaimana ekspresimu ketika sedih?
6) Apa yang kamu katakan saat hatimu sedih?

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya

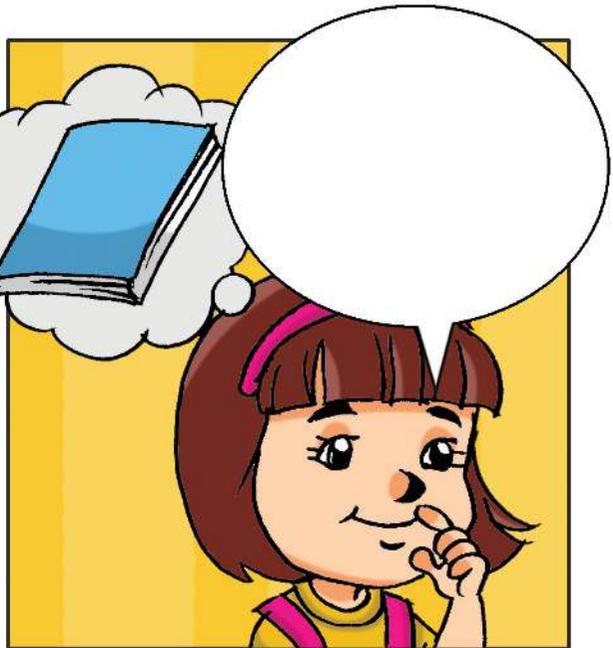
Bacalah cerita berikut ini!

Membuat Buku Keren dari Buku Bekas

Hari ini Loly menghitung tabungannya selama satu tahun. *Wah*, ternyata tabungan Loly banyak sekali! Loly berencana membeli buku harian dengan uang tabungannya itu.

Aryan, kakak Loly, memberi nasihat agar Loly tidak menghambur-hamburkan uang tabungannya. Kak Aryan memberi petunjuk cara membuat buku keren dari buku bekas. Kak Aryan meminta Loly mengumpulkan buku tulis bekas yang masih ada lembaran kosongnya. Lalu, Kak Aryan menyuruh Loly mengambil lembaran kosong dari buku bekas itu dengan cara mengguntingnya. Kak Aryan membantu Loly menjahit kertas-kertas tersebut. Kemudian, Kak Aryan dan Loly menghiasi sampul buku dengan potongan kertas lain.

Loly sangat senang. Buku buatannya sangat bagus. Loly juga tidak perlu menghamburkan tabungannya untuk membeli buku harian. Ayah dan ibu Loly sangat senang karena Loly bisa memanfaatkan barang bekas sehingga tidak perlu membeli buku harian baru. Febi dan Biyan, teman sekelas Loly, sangat mengagumi buku harian buatan Loly. Mereka berdua juga tertarik membuat buku harian dari buku bekas.

Isilah balon dialog berikut ini berdasarkan cerita tersebut!

Setelah melengkapi balon dialog, peragakanlah dialog tersebut bersama teman sekelompokmu!

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Kegiatan 4

Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat memilih atau membuat properti dan kostum pementasan sesuai peran yang dimainkan.
Elemen	:	Mencipta, berpikir artistik, dan merefleksi.
Subelemen	:	Kerja sama.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan keempat. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

1) Gandakanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4 yang akan dikerjakan siswa pada kegiatan penutup.
2) Pada pertemuan sebelumnya, berikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan mempuat properti sesuai peran yang dimainkan. Siswa dapat mendaftar benda apa saja yang akan dibawa.
3) Pada pertemuan sebelumnya, berikan informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan kali ini, siswa diminta membawa kertas bekas seperti koran bekas, kalender yang sudah tak terpakai, atau barang-barang bekas lainnya.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan pengajaran di kelas kali ini adalah membuat properti pementasan dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada Kegiatan 3, siswa sudah belajar membuat dialog sesuai cerita yang disajikan. Siswa bersama kelompoknya sudah memilih peran yang akan dimainkan. Pada kegiatan ini, saatnya siswa berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan adanya properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal memainkan perannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat membuat properti dan memilih kostum pementasan sesuai dengan peran yang dimainkan. Ingatkanlah siswa pada kegiatan sebelumnya, yaitu menulis dialog cerita. Tiap siswa bersama kelompoknya sudah memilih peran yang akan mereka mainkan. Sahabat Guru dapat memberi informasi bahwa tiap siswa membuat properti sesuai peran yang akan dimainkannya. Siswa dapat memanfaatkan kertas bekas sebagai bahan properti pementasan, misalnya dibuat menjadi topi.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi, mimik, dan kostum yang dipakai karakter tersebut.

1) Sahabat Guru bisa memberi pertanyaan apakah siswa pernah merasa sedih, gembira, terharu, kesal, dan lain-lain.
2) Mintalah siswa menunjukkan berbagai ekspresi yang pernah dialami atau dilihatnya.
3) Kemudian, Sahabat Guru bisa mengajukan pertanyaan: “Bagaimana mimik ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek? Apakah mereka mempunyai mimik yang sama?”
4) Mintalah siswa menirukan mimik orang-orang di sekitarnya.
5) Terakhir, berilah informasi bahwa ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek mempunyai wajah yang berbeda-beda. Jadi, topeng dan kostum yang dikenakan juga akan berbeda.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti sebagai berikut.

1) Sahabat Guru, mintalah siswa mengeluarkan benda-benda yang dibawanya.
2) Pandulah mereka duduk dengan formasi melingkar, lalu mempresentasikan benda-benda yang dibawanya sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh, saat berperan menjadi ayah, siswa dapat menggunakan topi dari kertas bekas.
3) Setelah tiap-tiap siswa mempresentasikan properti dan perannya, berikanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4. Di lembar kerja tersebut, ada kolom untuk menulis kostum dan properti yang akan digunakan.
4) Mintalah siswa mengisi lembar kerja tersebut.

5) Selanjutnya, mintalah siswa memakai properti dan berdialog sesuai dengan peran yang dipilihnya.
6) Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada siswa yang selesai menampilkan properti dan dialognya sebagai bentuk apresiasi.

3. Kegiatan Penutup

Sesudah semua siswa membuat dan memilih kostum yang akan digunakan untuk pementasan pada kegiatan selanjutnya, Sahabat Guru dapat mengajak siswa untuk melakukan refleksi. Langkah-langkah kegiatan refleksi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Pandulah siswa melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
2) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mempresentasikan properti yang dibuat dan kostum yang akan digunakan saat pementasan.
3) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya:
   - Bagaimana pendapatmu tentang properti yang dibuat temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
   - Bagaimana pendapatmu tentang kostum yang akan digunakan oleh temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
4) Setelah itu, berikanlah pertanyaan refleksi. Berikut ini adalah contoh pertanyaan refleksi yang bisa Sahabat Guru tanyakan:
   - Apa kalian merasa kesulitan mencari atau membuat properti yang sesuai dengan peran yang akan kalian mainkan?
   - Apa kalian merasa kesulitan memilih kostum yang akan kalian gunakan saat pementasan?
5) Terakhir, Sahabat Guru dapat membantu mencarikan solusi permasalahan yang ditemui siswa saat membuat topeng dan memilih kostum.

C. Kegiatan Alternatif

Apabila kesulitan membuat properti, Sahabat Guru dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar. Sebagai contoh, saat membutuhkan topi untuk tokoh ayah, siswa dapat membawa topi ayahnya. Jadi, siswa tidak harus membuat dan menggunakan topi dari kertas bekas.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4

Nama : ______________________

Kelas : ______________________

Memadukan Peran, Properti, dan Kostum Pementasan

Tulislah peran, properti, dan kostum yang akan kamu gunakan saat pementasan nanti!

No.	Peran	Properti	Kostum

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Mementaskan Cerita Kehidupan Sehari-Hari

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai.
Elemen	:	Mencipta, berpikir artistik, dan merefleksi.
Subelemen	:	Mimesis.
Alokasi waktu	:	4×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, selamat datang di Kegiatan 5 unit ini! *Yuk*, sekarang persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka harus berlatih memainkan peran sesuai peran yang dipilihnya.
2) Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
3) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5 sesuai jumlah siswa.
4) Siapkanlah gambar-gambar yang ada di Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat meminta siswa melihat Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3.
5) Beri tahu siswa sebelumnya bahwa mereka harus membawa properti yang sudah dibuat dan kostum yang akan digunakan.

B. Kegiatan Pengajaran

Setelah memperagakan dialog, membuat properti, dan memilih kostum, kini saatnya siswa pentas di atas panggung. Kali ini, siswa akan pentas dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran yang dimainkan serta menggunakan properti yang sesuai.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, kondisikan siswa agar bergabung dengan kelompoknya.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Kegiatan introduksi kali ini berupa permainan "Ayo Meniru Gambar". Tujuannya adalah untuk melatih siswa menciptakan karakter sesuai gambar. Prosedur kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1) Tunjuklah satu per satu gambar pada Lembar Kerja Siswa 3 yang ditampilkan dengan bantuan proyektor atau sekadar tunjuk jari tangan.
2) Mulailah dengan menunjuk gambar 1 pada lembar kerja tersebut.
3) Mintalah siswa bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai aktivitas yang tergambar pada gambar 1. Lanjutkan dengan menunjuk gambar 2, gambar 3, dan seterusnya.
4) Biarkanlah siswa melakukan improvisasi dialog sesuai dengan gambar.
5) Setelah memperagakan peran sesuai dengan gambar, ajaklah siswa memberikan tepuk tangan sebagai bentuk motivasi.

2. Kegiatan Inti

Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum melakukan pementasan, berilah waktu kira-kira 15–20 menit kepada tiap-tiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan:

1) Mintalah tiap-tiap kelompok memakai kostum dan properti lain.
2) Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok.
3) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

Pementasan Drama Kelas

Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah mementaskan cerita kehidupan sehari-hari secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan *blocking*. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan tiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara.
2) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
3) Hendaknya dokumentasikanlah pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
4) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu duduklah di tengah-tengah siswa. Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5. Kemudian, lakukan hal-hal sebagai berikut.

1) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya:
   - Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka sudah kompak dalam bermain peran?
   - Apa semua kelompok tampak percaya diri?
2) Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:
   - Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
   - Apa kamu merasa canggung saat berada di panggung?
   - Apa kamu bisa berdialog dengan lancar saat berada di panggung?
   - Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan drama sebagai bahan refleksi bagi siswa.

C. Kegiatan Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan pementasan ini. Alternatif pertama, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita dengan memanfaatkan bahan bacaan siswa. Siswa dapat menceritakan kembali bacaan tersebut dengan bahasanya sendiri disertai ekspresi. Alternatif kedua, jika ada siswa yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berilah tugas alternatif yang bisa dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya membantu mendokumentasikan pementasan, menyiapkan tata artistik panggung, dan sebagainya.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apa kamu senang melakukan pementasan? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!

2. Bagaimana penampilkan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu secara santun dengan mengisi kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatmu
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	**Nilai Guru**	**Catatan Guru**

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 5.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa **meniru** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang	:	Siswa **meniru** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa **meniru** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang.
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi.
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap pada unit ini meliputi empat hal, yaitu:

1. Siswa mengucapkan kalimat syukur guna mensyukuri anugerah kemampuan bergerak, berekspresi, dan bersuara dari Tuhan Yang Mahakuasa.
2. Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada unit ini, siswa bergotong royong membawa mainan yang digunakan sebagai properti pementasan.
3. Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik yang sama maupun berbeda dengan pendapatnya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada unit ini, siswa menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Siswa juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
4. Siswa mengenali berbagai emosi diri yang dialami dan menggambarkan situasi emosi tersebut dengan kata-kata sebagai bentuk kemandiriannya. Pada unit ini, siswa mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa antusias mengucapkan kalimat syukur, tetapi tidak bersedia bergotong royong membawa mainan yang digunakan untuk properti pementasan. Siswa antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan siswa untuk bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari. Bahan bacaan siswa pada unit ini berupa cerita bergambar yang di dalamnya juga terdapat permainan peran. Sahabat Guru dapat memanfaatkan permainan tersebut untuk menambah rasa percaya diri siswa. Siswa dapat bermain peran bersama temannya sesuai dengan adegan pada cerita tersebut.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa dapat bermain peran berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 2 ini, yaitu: (1) menebak dialog dan gerak tubuh, (2) menebak dan memerankan gambar, (3) menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya, (4) membuat topeng dan memilih kostum, serta (5) mementaskan cerita kehidupan sehari-hari. Apakah siswa sudah bisa bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa dapat mengingat dialog sederhana gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya?			
2.	Apakah siswa dapat meniru dialog sederhana orang-orang di sekitarnya dengan disertai gerak tubuh, suara, dan emosi?			
3.	Apakah siswa dapat membuat dialog sederhana sesuai gambar cerita?			
4.	Apakah siswa dapat berpantomim sesuai aktivitas manusia yang terdapat pada gambar?			

5.	Apakah siswa bisa membuat topeng sesuai karakter yang diperankan?			
6.	Apakah siswa bisa memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan?			

Jika Sahabat Guru menjawab keenam pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru telah berhasil melatih siswa bermain peran berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari.

VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Gantungan Kunci dari Mama*. Mintalah siswa membaca cerita tersebut. Kemudian, mintalah siswa berpasangan untuk memainkan peran sesuai dengan cerita tersebut. Sahabat Guru juga dapat menggandakan bahan bacaan ini agar siswa dapat belajar bermain peran bersama orang tuanya.

Gantungan Kunci dari Mama

"May, mama pulang!" kata Kak Riko sambil membuka pintu untuk mamanya yang baru pulang dari Yogyakarta.

Mama May adalah seorang pilot. Dia sering membawakan May gantungan kunci dari berbagai daerah. May menghampiri Kak Riko dan mamanya. Dia tampak tak bersemangat.

"Ini oleh-oleh untukmu, May," kata Mama dengan semangat. "Terima kasih, Ma," sahut May lirih, tanpa semangat.

May membuka bungkus oleh-oleh itu. Tanpa melihat isinya, May sudah tahu kalau itu gantungan kunci.

"*Wah*, May, bagus sekali," kata Kak Riko. May tampak kesal. "May, gantungan kunci ini bisa kamu pasang di kunci sepedamu. Pasti bagus, May!" kata Kak Riko dengan senang.

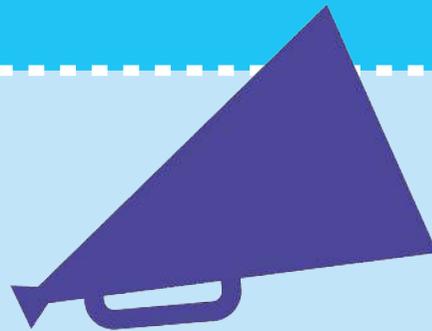
"Bisa juga kamu pasang di tas sekolah kamu, May," sahut mama. Muka May semakin masam dan cemberut. "May bosan. Tiap kali mama pergi ke luar negeri, May hanya dibelikan gantungan kunci. Gantungan kunci May sudah banyak, Ma. Benda ini tak bisa kubanggakan di sekolah," kata May dengan nada meninggi.

Mama dan Kak Riko melihat May dengan sangat kecewa. May pergi ke kamarnya dengan muka yang masih cemberut. Kak Riko mengikuti May ke kamarnya.

"May, tidak semua orang punya gantungan kunci dari berbagai daerah. Kamu harus bersyukur. Kita dapat belajar banyak hal dari gantungan kunci ini," kata Kak Riko. "Belajar apa, Kak?" sahut May.

"Kita bisa mengenal ciri khas dan budaya daerah. Yang tadi mama bawakan adalah gantungan kunci berbentuk Candi Borobudur. Candi Borobudur itu salah satu keajaiban dunia, *lo*!" jawab Kak Riko. "*Oh*, begitu, *ya*, Kak? Aku jadi menyesal bersikap tidak baik kepada mama."

May segera menghampiri mamanya. May minta maaf atas sikapnya tadi. "Ma, maafkan May, *ya*. May tadi tidak menghargai pemberian mama, padahal niat mama sangat baik. Mama ingin May belajar mengenal daerah-daerah di Indonesia."

Ayo Bermain Sandiwara!

Adegan 1

Ambillah peran sebagai mama dan May. Mainkan adegan saat mama memberikan oleh-oleh kepada May. Akan tetapi, May tampak tidak senang dengan oleh-oleh itu.

Adegan 2

Ambillah peran sebagai May dan Kak Riko. Mainkan adegan saat May membuka bungkus gantungan kunci. May tampak kesal, sedangkan Kak Riko takjub dengan gantungan kunci itu.

Adegan 3

Ambillah peran sebagai Kak Riko dan May. Mainkan adegan saat Kak Riko mengajak May bersyukur atas hadiah pemberian mama.

Adegan 4

Ambillah peran sebagai May dan mama. Mainkan adegan saat May minta maaf kepada mama.

VIII. Bahan Bacaan Guru

A. Persiapan Seorang Aktor dan Aktris

Drama adalah potret kehidupan manusia. Banyak pementasan drama yang menyajikan konflik kehidupan sehari-hari. Penonton seolah-olah melihat kejadian asli dalam masyarakat yang direka ulang. Sebelum aktor dan aktris bermain peran di atas panggung, mereka telah melalui banyak persiapan. Aktor dan aktris yang baik adalah seniman yang dapat memanfaatkan potensi dirinya. Potensi tersebut adalah potensi akal, vokal, dan jiwa. Kemampuan memanfaatkan diri itu tentu tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus ditempa dengan giat berlatih.

Sahabat Guru dapat membantu siswa memilih peran yang tepat dengan membuat daftar yang berisi inventaris watak pelaku yang harus dibawakan, baik secara psikologis maupun sosiologis. Watak pelaku harus dirumuskan secara jelas.

Seorang aktor dan aktris harus mampu mengekspresikan tokoh lain yang akan dibawakan. Dalam berperan, hendaknya aktor dan aktris membawakan peran secara alamiah dan wajar serta sesuai dengan tipe, gaya, jiwa, dan tujuan pementasan.

B. Latihan Kepekaan Suara

Untuk melatih kepekaan suara, Sahabat Guru dapat melakukan permainan berikut ini.

1. Ritme dan Ketukan

Sahabat Guru, kegiatan pertama dalam permainan ritme dan ketukan berupa permainan irama dan tepuk tangan. Mintalah siswa untuk membentuk kelompok sebanyak lima orang. Masing-masing kelompok duduk melingkar dengan kaki yang diluruskan. Awalnya, persilakan siswa untuk bertepuk tangan dan menciptakan irama atau ketukan yang khas. Kemudian, ajaklah siswa menepuk bagian tubuhnya yang lain, misalnya lengan, atau menghentakkan kaki. Siswa diharapkan dapat membentuk irama ketukannya masing-masing hingga mendapatkan irama yang beragam. Masing-masing siswa memiliki keunikan ketukan atau ritme yang berbeda-beda.

Saat seorang siswa merasa ketukannya sudah menjadi bagian dari ekspresi yang diciptakannya, mintalah siswa itu menyebut kata A. Artinya, itu adalah ketukan tepuk tangan A, begitu juga dengan yang lainnya. Apabila sudah mendapatkan ketu-

kan ekspresinya, siswa menyebutkan huruf selanjutnya: B, C, D, E, dan seterusnya. Siswa tercepatlah yang akan menembak ketukannya kepada siswa lain. Misalnya, apabila siswa A melemparkan tepuk tangannya kepada siswa B, berikutnya B harus mengucapkan A dengan keras. Siswa B harus menambahkan ketukannya menjadi AB. Kemudian, jika siswa B ingin melemparkan tepuk tangannya kepada siswa C, siswa B harus mengucapkan A dan B dengan keras, sedangkan siswa C harus menjadikan tepuk tangannya ABC.

Para siswa diharapkan bisa secara konsisten menjaga ketukannya masing-masing, boleh dikurangi atau dilebihkan, misalnya menjadi hanya A dan B, bahkan bisa juga menjadi C dan D. Permainan ini berjalan tergantung pada kepekaan dan timbal balik antarsiswa.

Kegiatan kedua adalah konduktor dan orkestra. Bagilah siswa yang ada di kelas menjadi tiga kelompok atau lebih, tergantung dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas. Tiap kelompok minimal terdiri atas sepuluh siswa. Selanjutnya, Sahabat Guru menetapkan satu orang sebagai konduktor yang pertama. Konduktor tersebut mempersilakan sepuluh siswa menciptakan enam karakter suara. Ada dua orang yang memiliki karakter suara yang berbeda-beda. Sebagai contoh, dua orang bersuara seperti lebah, dua orang bersuara seperti harimau, dan dua orang lainnya bersuara seperti petir.

Tugas konduktor adalah membuat suara-suara tersebut terdengar harmonis. Konduktor dapat memberi instruksi kepada anggotanya untuk mengeluarkan suara panjang atau pendek. Konduktor juga dapat membuat suara bersahut-sahutan. Konduktor menggunakan enam karakter suara yang berbeda itu seperti sedang mengatur paduan suara di dalam orkestra. Berilah waktu tampil konduktor selama tujuh menit, kemudian siswa yang lain akan bergantian mengambil peran sebagai konduktor.

Permainan ini dapat dijadikan sebagai awalan untuk memulai latihan teater, saat berada di tengah-tengah latihan, sebagai intermeso, atau mengakhiri latihan. Permainan ini melatih kekompakan dan kreativitas dalam mengatur irama musik. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan musikal siswa.

Kegiatan ketiga adalah pemimpin dan pengikut. Sahabat Guru, bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok beranggota lima orang. Tiap kelompok kemudian menentukan pemimpin yang berada di tengah lingkaran, sedangkan empat pengikutnya berada di kanan, kiri, belakang, dan depan pemimpin. Pengikut yang berada di depan pemimpin berhadap-hadapan dengannya.

Pemimpin kemudian mengeluarkan suara dan bunyi serta melakukan gerakan yang diciptakannya sendiri. Suara dan bunyi serta gerakan sepenuhnya adalah ke-

bebasan dari pemimpin. Pengikut yang berada di samping kanan, kiri, belakang, dan depan pemimpin mengikuti apa pun yang dilakukannya, baik suara dan bunyi maupun gerakan.

Pemimpin tidak hanya diam di tempat, tetapi juga mengubah suara sekaligus mengubah arah hadap dan arah berjalan, boleh juga melakukan putaran 90–180 derajat. Selama lima menit sekelompok pengikut mengikuti arah gerak pemimpin selama lima menit, lalu pemimpin diganti sehingga semua anggota kelompok pernah menjadi pemimpin.

2. Melodi

Permainan melodi mempunyai dua kegiatan. Kegiatan pertama adalah penyanyi dan penari. Sahabat Guru, bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok beranggota lima orang. Di dalam tiap kelompok, ada satu orang yang berperan menjadi penyanyi. Penyanyi tersebut bertugas menyanyi dengan nada-nada yang dengan bebas diciptakan olehnya. Sementara itu, empat anggota lainnya menari dalam formasi lingkaran. Selanjutnya, penyanyi memilih satu orang di dalam kelompoknya untuk menggantikan posisinya. Permainan ini dilakukan secara bergantian. Artinya, saat satu orang menjadi penyanyi, maka empat orang lainnya menjadi penari. Para penari bergerak sesuai dengan ketukan ataupun irama yang dinyanyikan oleh penyanyi.

Kegiatan kedua dalam permainan melodi ini adalah musik dan gerak melingkar. Sahabat Guru boleh memutar lagu apa pun, tetapi dianjurkan untuk memutar musik yang sifatnya ritmis dan tanpa lirik, hanya ketukan saja. Dalam permainan ini, tiap siswa bebas bergerak, tetapi harus diperhatikan bahwa tiap gerak yang dilakukannya hanya boleh dilakukan dengan gerak melingkar. Hal itu dapat dicoba pada leher, lengan, pinggul, dan bagian tubuh lainnya yang memiliki sendi.

3. Bunyi dan Gerak

Permainan bunyi dan gerak mempunyai tiga kegiatan. Kegiatan pertama adalah improvisasi suara. Sahabat Guru, bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok beranggota lima orang. Dua anggota menjadi sumber suara, sedangkan tiga lainnya menjadi peraga suara. Apabila sumber suara mengeluarkan suara atau bunyi, misalnya suara binatang, suara angin, suara alam, atau bunyi sirene, para peraga suara harus meresponsnya. Peraga suara melakukan gerakan dari suara atau bunyi apa pun yang dikeluarkan oleh sumber suara.

Kegiatan kedua adalah ingatan emosi terhadap suara. Sahabat Guru, bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok seperti latihan sebelumnya, tetapi kegiatan kali

ini difokuskan pada kemampuan siswa mengingat suara-suara yang dikeluarkan oleh dirinya sendiri atau suara-suara yang didengarnya di lingkungan sekitar, misalnya rumah, sekolah, sawah, atau jalan raya. Asal suara dapat dibatasi dari kegiatan sehari-hari, misalnya bangun dari tempat tidur, bertamu di ruang tamu, memasak di dapur, cuci muka di kamar mandi, belajar di sekolah, perjalanan pulang dari sekolah ke rumah, dan sebagainya.

Kegiatan ketiga adalah suara dan irama tubuh. Sahabat Guru, mintalah tiap-tiap siswa untuk mendengarkan suara dari tubuh mereka. Pada kegiatan kali ini, siswa dilatih untuk fokus pada irama yang dihasilkan tubuh mereka masing-masing, misalnya suara detak jantung atau langkah kaki yang sedang berjalan cepat. Siswa memilih satu irama, lalu perlahan-lahan memperbesar suaranya sambil ditirukan suara mulut. Suara tiruan itu kemudian diubah jadi bentuk gerakan sesuai ketukan irama.

4. Bunyi dan Napas

Permainan bunyi dan napas mempunyai tiga kegiatan. Kegiatan pertama adalah bernapas pelan dan dalam, lalu pelan-pelan berteriak. Sahabat Guru, latihan kali ini dilakukan secara perseorangan. Mintalah tiap-tiap siswa mengambil napas perlahan-lahan melalui lubang hidung kanan, lalu diembuskan dari lubang hidung kiri, begitu juga sebaliknya. Saat mengambil napas, siswa pelan-pelan menyuarakan bunyi /u/ dan saat mengembuskan napas, siswa menyuarakan bunyi /o/ dan /a/, dari pelan hingga lantang.

Kegiatan kedua adalah bernapas cepat dan berteriak. Sahabat Guru, mintalah siswa untuk menghirup udara ruangan sebanyak-banyaknya dalam hitungan cepat, lalu diembuskan melalui mulut dengan mengeluarkan bunyi /o/ dan /a/ dengan sangat keras. Pada tahap kedua, mintalah siswa menekan lantai saat menghirup udara, lalu meloncat saat mengembuskan udara sambil meneriakkan bunyi /o/ dan /a/.

Kegiatan ketiga adalah bernapas dan mengeluarkan suara pengganti angka. Sahabat Guru, kini siswa diharapkan sudah terlatih mengatur napas. Pada kegiatan kali ini, mintalah siswa membentuk formasi melingkar dalam satu kelompok kecil. Siswa kemudian mulai berhitung dengan bernapas cepat, mulai dari huruf A, B, C, dan seterusnya sampai formasi habis. Pada lingkaran kedua, bunyi huruf diganti menjadi ekspresi suara, misalnya suara binatang, suara alam, bunyi pabrik, bunyi kendaraan, dan lain-lain. Selanjutnya, lakukanlah uji coba dengan mengeluarkan bunyi huruf, misalnya F, G, H, I, dan J, untuk menciptakan harmoni. Lakukanlah kegiatan ini sampai membentuk kalimat seperti "*aku makan nasi*" yang diubah jadi suara.

Kamus Teater

adegan : bagian dari babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak

dialog : percakapan dalam sandiwara

ekspresi : ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara

karakter : perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis

mimesis : tiruan yang dilakukan oleh seniman berdasarkan kenyataan, baik yang telah dialaminya sendiri maupun yang dialami orang lain (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Boal, A. 2002. *Games for Actors and Non-Actors, 2nd Edition*. London: Routledge.

Drama Notebook. 2018. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumplestiltskin Press.

Farmer, D. 2007. *101 Drama Games and Activities*. Morrisville: Lulu Publishing.

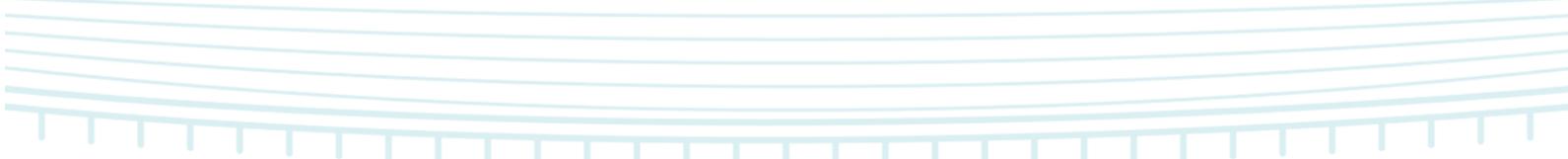
Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Harymawan, R.M.A. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Said, M.N. 2009. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

RANGKUMAN

Catatan Penting:

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas IV
Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha dan Riyadhus Shalihin
ISBN: 978-602-244-339-1

Alokasi Waktu:
14x35 menit

UNIT 3
Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat gerak tubuh, suara, dan emosi manusia dan hewan.
2) Siswa meniru karakter manusia dan hewan.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran cerita fabel dan legenda dengan properti yang sesuai.

Peta Konsep

Kegiatan 1:
Membaca dan
Memperagakan Cerita
Kegiatan 2:
Menebak Karakter
pada Cerita Dongeng
Kegiatan 3:
Menulis Dialog pada
Gambar Cerita dan
Memperagakannya
Kegiatan 4:
Membentuk tim
pementasan
Kegiatan 5:
Menyiapkan Properti dan
Kostum Pementasan
Kegiatan 6:
Mementaskan
Cerita Fabel dan
Legenda
UNIT 3
Bermain Peran
dari Cerita
Fabel dan
Legenda

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa **mengingat** gerak tubuh, suara, dan emosi manusia dan hewan.
2) Siswa **meniru** karakter manusia dan hewan.
3) Siswa **memberi** saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa **menggabungkan** properti pendukung dengan peran yang dimainkan.
5) Siswa **berkolaborasi** memainkan peran cerita fabel dan legenda dengan properti yang sesuai.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, unit ini berkaitan dengan Unit 1 dan Unit 2. Pada Unit 1, siswa diajak belajar mengenal karakter manusia, hewan, dan tumbuhan. Pada Unit 2, siswa diajak belajar memerankan cerita kehidupan sehari-hari. Kali ini, pada unit 3, Sahabat Guru akan mengajak siswa belajar memainkan peran dari cerita fabel dan legenda.

Terdapat enam kegiatan pada unit ini, yaitu (1) membaca dan memperagakan cerita, (2) menebak karakter pada cerita dongeng, (3) berdialog sesuai adegan, (4) membentuk tim pementasan, (5) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (6) mementaskan cerita fabel dan legenda.

Pada Kegiatan 1, Sahabat Guru akan mengajak siswa membaca dan menebak karakter cerita. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingat karakter dan memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi karakter pada cerita. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita fabel dan legenda yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1, kemudian memperagakannya. Kegiatan ini juga dapat melatih rasa percaya diri siswa. Sahabat Guru juga dapat menggunakan cerita fabel dan legenda yang lain sehingga tidak harus menggunakan cerita fabel dan legenda yang dipaparkan dalam unit ini. Sahabat Guru dapat mencari cerita tersebut di laman web Badan Bahasa. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.

Selanjutnya, pada Kegiatan 2, Sahabat Guru akan mengajak siswa menebak karakter pada cerita dongeng. Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah siswa dapat bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai dengan karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1. Kegiatan ini juga bertujuan

agar siswa saling melihat gerak tubuh, suara, dan emosi yang ditiru oleh temannya. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi.

Pada Kegiatan 3, Sahabat Guru akan mengajak siswa berdialog sesuai adegan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa memperagakan dialog pada naskah drama fabel dan legenda yang dibaca. Naskah drama fabel dan legenda ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Namun, Sahabat Guru juga dapat menggunakan naskah cerita fabel dan legenda yang lain.

Kemudian, pada Kegiatan 4, Sahabat Guru akan mengajak siswa membentuk tim pementasan. kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa bekerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter yang diperankannya. Kegiatan ini adalah kegiatan awal dalam sebuah pementasan teater. Siswa bersama kelompoknya saling berbagi peran menjadi aktor, narator, dan tim musik pengiring cerita.

Berikutnya, pada Kegiatan 5, Sahabat Guru dapat mengajak siswa menyiapkan properti dan kostum pementasan. Siswa berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal dalam memainkan perannya.

Kegiatan akhir unit ini adalah Kegiatan 6, yaitu pementasan. Setelah berlatih menyiapkan properti dan kostum, kini saatnya siswa bermain di atas panggung. Pada kegiatan ini, siswa akan bermain peran dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran yang dimainkan menggunakan properti yang sesuai pula.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Membaca dan Memperagakan Cerita

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengingat dan meniru karakter pada cerita fabel dan legenda.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Observasi, olah tubuh, suara, dan dialog
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar yang perlu Sahabat Guru lakukan adalah sebagai berikut.

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
3) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat itu dipakai dalam strategi membentuk kelompok. Guntinglah kertas dengan ukuran 3 cm × 5 cm, lalu tulislah nama-nama pahlawan di kertas itu. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 4–5 anggota, jadi sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah siswa. Perhatikan contoh berikut ini!

1. Soekarno

2. Mohammad Hatta

3. Dewi Sartika

4. Soetomo

5. Raden Ajeng Kartini

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk mengingat karakter dan memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi karakter pada cerita. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita, kemudian memperagakannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa dapat meningat dan meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda. Kegiatan kali ini diawali dengan membaca. Masing-masing siswa membaca cerita fabel dan legenda yang ada di lembar kerja siswa.

Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembuka sebagai berikut.

1) Pancinglah ingatan siswa, apakah mereka pernah menonton cerita fabel dan legenda di televisi? Apakah siswa mengetahui apa yang dimaksud dengan cerita fabel dan legenda? Siapa saja tokoh yang ada pada cerita tersebut?
2) Mintalah beberapa siswa yang sangat antusias mengisahkan cerita yang pernah mereka dengar atau tonton. Mintalah mereka menceritakan secara singkat di depan teman-temannya.
3) Setelah itu, sahabat Guru dapat memberi pertanyaan: Apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan cerita fabel dan legenda?
4) Bila perlu, berikanlah penguatan tentang cerita fabel dan legenda.
5) Sampaikanlah kepada siswa bahwa kegiatan kali ini adalah membaca cerita dan memperagakannya.
6) Kemudian, Sahabat Guru dapat membagikan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1 kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

Selanjutnya, Sahabat Guru memasuki kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut ini untuk memandu siswa membaca dan memperagakan cerita!

1) Setelah semua siswa mendapatkan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1, mintalah mereka membaca cerita fabel dan legenda yang ada pada lembar kerja tersebut. Cerita fabel dan legenda juga ada di bagian bahan bacaan siswa. Berilah waktu 30 menit kepada siswa untuk memahami karakter yang ada dalam cerita.

2) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk menceritakan kembali fabel dan legenda yang sudah dibaca dengan disertai peragaan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter yang ada dalam cerita.
3) Pandulah siswa bercerita di panggung kelas secara bergilir. Kegiatan ini membutuhkan waktu yang lama karena satu per satu siswa harus tampil di panggung kelas. Jadi, berilah waktu 4×35 menit untuk kegiatan ini.
4) Ajaklah siswa bertepuk tangan sebagai apresiasi peragaan cerita.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, yang terakhir adalah kegiatan penutup. Siswa berada pada posisi duduk di kursinya masing-masing. Sahabat Guru juga boleh mengajak mereka duduk dengan formasi melingkar. Berilah kesempatan yang sama pada tiap siswa untuk mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:
1) Apa kalian kesulitan memahami cerita tersebut?
2) Apa kalian bisa memperagakan cerita tersebut?
3) Apa yang menjadi kesulitanmu saat membaca dan memperagakan cerita?
4) Bagaimana perasaan kalian saat berada di panggung? Apa kalian merasa berdebar-debar?

Kemudian, berilah motivasi kepada siswa agar mereka lebih percaya diri. Ajaklah mereka untuk selalu saling menghargai pendapat dan penampilan orang lain, termasuk penampilan temannya sendiri. Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami, didengar, dan diamati bersama teman atau orang tuanya. Setelah itu, mintalah siswa mengumpulkan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1 dan berilah catatan motivasi pada lembar kerja tersebut.

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan membaca dan memperagakan cerita yang ada pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1, Sahabat Guru dapat mencari cerita fabel dan legenda lain, misalnya legenda daerah di sekitar lingkungan sekolah. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh wawasan kearifan lokal daerahnya. Sahabat Guru juga dapat mencari referensi cerita legenda dari berbagai daerah di Indonesia dengan mengakses laman web Badan Bahasa.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Membaca Cerita Fabel dan Legenda

1. Cerita Fabel

Bacalah cerita fabel berikut ini!

Kebohongan dan Keserakahan Membawa Petaka

Di dalam hutan tropis, ada seekor monyet bernama Muli dan seekor burung ketilang bernama Barbar. Mereka berdua hidup berdampingan. Muli punya rumah di atas pohon. Begitu juga dengan si ketilang, dia juga punya sarang di atas pohon.

Barbar sering datang ke rumah Muli karena rumah Muli sangat luas. Mereka berdua sering bermain bersama-sama. Namun, Muli tampaknya hanya ingin memanfaatkan Barbar.

Suatu ketika, Barbar si burung ketilang baru datang mencari makan. Muli merayu Barbar agar memberinya makan.

"Aduuuhhh..., kakiku sakit!" teriak Muli di bawah sarang si Barbar

Sebenarnya, Muli hanya berpura-pura agar dia bisa mendapat makanan dari Barbar. Barbar langsung menghampiri Muli.

"Sahabatku, kamu kenapa?"

"Aku lapar, Sahabatku! Kakiku sakit, jadi tak bisa mencari makan."

"Baiklah, akan kuambil sebagian makananku untukmu."

Barbar membawa pisang untuk Muli. Muli pun mengucapkan terima kasih kepada Barbar. Pada hari berikutnya, Muli lagi-lagi melakukan hal yang sama. Dia duduk di bawah pohon tempat Barbar bersarang. Dia menunggu Barbar pulang mencari makan.

"Pasti Barbar dapat banyak makanan," kata Muli dalam hatinya.

Lalu, Muli bertanya kepada Popon, si pohon tempat Barbar bersarang.

"Pon, si Barbar lama sekali, *ya*?"

"Iya, tunggulah! Sebentar lagi dia pulang."

Saat hari menjelang senja, Barbar datang membawa makanan. Muli menyambut kedatangan Barbar dengan gembira. Muli memegang kepalanya. Dia pura-pura pusing.

"Halo, Barbar! Kamu baru pulang, pasti kamu lelah, *ya*?" sapa Muli.

"Iya, Muli. Aku mencari makanan. Kenapa kepalamu, Muli?"

"Kepalaku pusing, Barbar. Aku tidak bisa mencari makan. Bolehkah kuminta makananmu?"

"Tentu, Muli. Ini untukmu."

"Aku sedang pusing. Aku perlu makanan yang agak banyak, Sahabatku."

“Muli ini untuk anak-anakku di sarang. Mereka pasti sudah kelaparan menungguku. Ini untuk anakku dulu, *ya*. Sebentar lagi, kamu akan kucarikan makanan.”

Barbar segera naik ke sarangnya dan memberi makan anak-anaknya. Kemudian, Barbar terbang dan mencari makan untuk Muli.

Setelah Barbar terbang, Muli bertanya kepada Popon, “Pon, apa Barbar sudah pergi? Aku ingin mengambil makanannya.”

“Barbar sudah terbang, tetapi kamu jangan ambil makanannya! Itu untuk anak-anaknya!”

“Kalau kau menghalangiku, akan kurusak daunmu!”

Muli segera naik ke sarang Barbar. Di sana ada anak-anak Barbar yang masih bayi. Muli mengambil makanan mereka. Popon tak bisa berbuat apa-apa.

Sepulang mencari makan, Barbar melihat anak-anaknya mati. Mereka mati kelaparan karena makanannya diambil Muli. Barbar menangis dan terus menangis. Mendengar tangisan duka itu, Muli merasa bersalah. Dia minta maaf dan mengakui perbuatannya.

Barbar dengan lapang dada memaafkan perbuatan Muli. Dia mengikhlaskannya. Dia menganggap itu adalah takdir dari Tuhan Yang Mahakuasa.

“Sahabatku, Muli, anak-anakku sudah tiada. Aku pamit pergi dari hutan ini. Jaga dirimu baik-baik. Aku senang bersahabat denganmu.”

Barbar terbang dan meninggalkan hutan tropis itu. Muli menangis dan benar-benar menyesal.

2. Cerita Legenda

Bacalah cerita legenda berikut ini!

Kisah Raja Ampat dan Telur Naga

Alkisah, tinggallah sepasang suami-istri di Papua Barat. Mereka pergi mencari makanan, lalu menemukan enam butir telur yang sangat besar. Telur-telur itu bentuknya tidak seperti telur pada umumnya.

"Lihat, ada telur! Ini telur apa, *ya*?" gumam sang istri.
"*Wah*, telurnya besar sekali! Ini tampaknya telur naga."
"Apa boleh ini kita bawa pulang?"
"Iya, kita bawa pulang saja. Kita masak."

Telur-telur itu lantas mereka bawa pulang untuk dimasak. Sesampai di rumah, mereka menyiapkan bumbu masak. Ada cabai, bawang merah, bawang putih, dan bumbu-bumbu lainnya. Tiba-tiba, mereka dikejutkan oleh suara tangis bayi.

Kata sang Istri, "*Kok* ada suara bayi menangis?"

"Aku lihat dulu, *ya*," tukas sang suami.

"Iya, *kok* aneh, *ya*. Suara bayi itu sepertinya berasal dari tempat kita meletakkan telur-telur besar tadi," kata sang istri.

Kemudian, dia menghampiri telur-telur itu dan terkejut. Kelima telur itu telah menetas menjadi satu bayi perempuan dan empat bayi laki-laki. Namun, satu telur lagi justru mengeras.

"*Hah*, telurnya menetas jadi bayi?" kata sang suami terheran-heran.

Lalu, sang istri yang sedari tadi menyiapkan bumbu menghampiri suaminya. Dia merasa penasaran dengan suara tangis bayi itu.

"*Hah*, telurnya menetas jadi manusia?" tanya sang istri.

“Iya, *kok* bisa begitu, *ya*? Ini *'kan* telur naga?” sambung sang suami.

“Mungkin ini adalah anak-anak raja dari kayangan. Kita rawat saja bayi-bayi lucu ini,” kata sang istri.

“Iya. Lihatlah, mereka sangat tampan dan cantik!” sambut sang suami.

Pasangan suami-istri itu memutuskan untuk merawat kelima bayi itu. Sebuah telur yang mengeras dan tidak menetas, mereka semayamkan di sebuah tempat. Mereka menaruh batu di kanan-kiri pintu sebagai simbol penjaga telur tersebut.

Satu bayi perempuan itu pun tumbuh dewasa. Dia lantas pergi ke Pulau Nuvor karena sesuatu hal dan memiliki keturunan di sana. Sementara itu, keempat bayi laki-laki yang lahir itu tumbuh menjadi raja. Masing-masing menjadi raja di Pulau Waigeo, Misool, Salawati, dan Batata. Itulah tempat yang sekarang dikenal sebagai Raja Ampat.

Menebak Karakter pada Cerita Dongeng

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengingat dan meniru karakter pada cerita fabel dan legenda
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Observasi, olah tubuh, suara, dan dialog
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan menebak karakter berdasarkan cerita fabel dan legenda yang sudah dibaca pada Kegiatan 1. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya di lapangan.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah siswa dapat bergerak, bersuara, beremosi sesuai dengan karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1. Kegiatan ini juga bertujuan agar siswa saling melihat gerak tubuh, suara, dan emosi yang ditiru oleh temannya. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi. Cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1 nantinya akan dipentaskan. Jadi, kegiatan kedua hingga kegiatan akhir unit ini adalah untuk menyiapkan pementasan cerita fabel dan legenda. Meskipun demikian, Sahabat Guru juga boleh memilih cerita fabel dan legenda yang lain.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai dengan karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk memancing ingatan siswa akan berbagai macam karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca. Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan berikut ini.

1) Sahabat Guru, ingatkanlah siswa pada karakter-karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca.
2) Sebutkanlah salah satu karakter yang ada pada cerita tersebut, misalnya Muli. Mintalah siswa memperagakan karakter si Muli.
3) Sahabat Guru juga bisa memperagakan salah satu karakter yang ada dalam cerita tersebut, misalnya Popon si pohon. Peragakanlah gerakan pohon yang tertiup angin.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Berilah waktu 5 menit kepada siswa untuk mencari pasangannya. Sahabat Guru bisa memandu mereka untuk menemukan pasangannya.
2) Pandulah siswa membentuk formasi berhadapan dengan pasangannya.
3) Pada kegiatan ini, siswa A bergerak, bersuara, dan beremosi meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca. Siswa B menebak gerak tubuh, suara, emosi yang diperagakan oleh temannya.
4) Selanjutnya, giliran siswa B yang bergerak, bersuara, dan beremosi meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca. Siswa A menebak peran apa yang dimainkan siswa B.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, berikanlah penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Dengan gerak tubuh, suara, dan emosi, kita dapat menggambarkan karakter apa yang kita mainkan. Sahabat Guru hendaknya juga memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kegiatan yang sudah dilakukan serta memberi pertanyaan refleksi agar siswa dapat

menjelaskannya. Contoh pertanyaan refleksi antara lain:

1) Setelah meniru gerakan temanmu, gerak apa saja yang kamu temukan?
2) Setelah meniru ekspresi temanmu, ekspresi apa saja yang kamu temukan?
3) Setelah meniru suara temanmu, suara apa saja yang kamu temukan?

Sahabat Guru, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Setelah siswa mengumpulkan lembar kerja tersebut, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Alternatif

Bila Sahabat Guru ingin menggunakan cerita fabel dan legenda lain, Sahabat Guru dapat menyesuaikan contoh gerak, suara, dan emosi yang ada dalam cerita yang Sahabat Guru pilih. Sahabat Guru juga boleh menggunakan cerita fabel dan legenda yang ada di laman web Badan Bahasa. Namun, yang perlu diperhatikan, sesuaikan tingkat kesulitan, bahasa, dan pesan cerita dengan kemampuan siswa kelas 4 sekolah dasar.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Deskripsikan Gerakmu!

Deskripsikanlah gerak yang sesuai dengan karakter yang akan kamu mainkan pada tabel berikut ini!

No.	Karakter	Deskripsi Gerak

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Berdialog Sesuai Adegan

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditiru.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Observasi, olah tubuh, suara, dan dialog
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
3) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat itu dipakai dalam strategi membentuk kelompok. Guntinglah kertas dengan ukuran 3 cm × 5 cm, lalu tulislah nama-nama wayang di kertas itu. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 7-10 anggota. Jadi, sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah siswa. Perhatikan contoh berikut ini!

1. Arjuna	**3. Abimanyu**
2. Gatotkaca	**4. Abiyasa**

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa memperagakan dialog pada naskah drama fabel dan legenda yang dibaca. Naskah drama cerita fabel dan legenda ada pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Meskipun demikian, Sahabat Guru juga boleh menggunakan naskah cerita fabel dan legenda yang lain.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat memperagakan dialog sederhana pada naskah drama cerita fabel dan legenda yang telah dibaca. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pastikan semua siswa telah mendapat Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3.

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembuka dengan kegiatan olah vokal dan olah gerak. Berikut ini adalah kegiatan olah vokal.

1) Sahabat Guru dapat memandu siswa membentuk formasi melingkar.
2) Pandulah siswa mengucap huruf vokal dalam satu tarikan napas seperti saat meniup balon: *aaa*, *iii*, *uuu*, *eee*, *ooo*.
3) Sahabat Guru bisa menentukan jarak, mulai dari jarak pendek, jarak sedang, sampai jarak jauh. Siswa meneriakkan huruf vokal tersebut dengan keras agar terdengar oleh guru.
4) Kemudian, pandulah siswa mengucapkan kata dengan jelas.
5) Setelah itu, mintalah siswa mengucapkan kalimat dengan berbagai ekspresi. Misalnya, saat mengucapkan kata pergi dengan intonasi marah, pertanyaan, atau hanya sekadar informasi.

Sahabat Guru, setelah siswa belajar olah vokal, ajaklah siswa melakukan olah gerak. Sahabat Guru dapat meminta siswa bergerak mengikuti aba-aba yang Sahabat Guru berikan. Agar lebih seru, Sahabat Guru hendaknya ikut serta dalam kegiatan ini bersama siswa. Langkah-langkah kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pandulah siswa membentuk formasi melingkar.
2) Mintalah siswa bergerak seperti hewan bila Sahabat Guru mengatakan lampu merah.
3) Mintalah siswa bergerak seperti manusia bila Sahabat Guru mengatakan lampu kuning. Siswa dapat bergerak seperti bayi merangkak, orang dewasa, atau orang lanjut usia.
4) Mintalah siswa bergerak seperti tumbuhan bila Sahabat Guru mengatakan lampu hijau.
5) Sahabat Guru juga dapat membolak-balik aturan tersebut. Misalnya, lampu kuning untuk aba-aba meniru tumbuhan, sedangkan lampu hijau untuk aba-aba meniru gerak manusia.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Berilah waktu 5 menit kepada siswa untuk membentuk kelompok sesuai nama wayang. Sahabat Guru bisa memandu mereka untuk menemukan pasangannya.
2) Beri tahu siswa bahwa kegiatan kali ini adalah memilih salah satu naskah yang nantinya akan dipentaskan secara berkelompok. Pilihan tersebut adalah cerita fabel atau cerita legenda.
3) Sahabat Guru dapat memandu siswa agar dalam satu kelas terdapat variasi pementasan fabel dan legenda.
4) Sahabat Guru dapat memakai naskah pementasan ini yang ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3.
5) Mintalah siswa memilih peran bersama kelompoknya.
6) Mintalah siswa belajar berdialog sesuai cerita fabel atau legenda yang dipilih.
7) Berilah waktu selama 45 menit kepada siswa untuk berdialog antarperan.
8) Setelah itu, berilah kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk memperagakan dialog sesuai cerita yang dipilih.
9) Berilah keleluasaan kepada siswa untuk melakukan improvisasi dalam kegiatan ini. Namun, untuk siswa yang kesulitan melakukan hal tersebut, siswa dapat membaca dialog sambil memperagakan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter yang dipilih.
10) Ajaklah siswa bertepuk tangan tiap ada kelompok yang selesai tampil sebagai bentuk apresiasi dan motivasi.
11) Ajaklah siswa untuk diam memperhatikan saat ada kelompok lain yang tampil sebagai bentuk saling menghargai antarteman.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir kegiatan pembelajaran ini, berikanlah penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Berilah kesempatan yang sama kepada tiap siswa untuk mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang santun. Pandulah siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apa kalian sudah bisa meniru dialog, gerak, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda yang kalian baca?

2) Berikan pendapatmu tentang dialog, gerak, dan emosi yang diperagakan temanmu secara santun! Apa temanmu sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda yang dibacanya?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, *ya*! Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda bersama teman atau orang tuanya.

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan memperagakan dialog dengan menggunakan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan cerita fabel dan legenda, Sahabat Guru dapat meminta siswa untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, mintalah siswa mengamati cara burung mengepakkan sayapnya. Biarkan siswa menirunya dulu, lalu berlatih mengucapkan dialog dengan tepat. Siswa juga boleh melakukan improvisasi. Jadi, dialog yang diucapkan siswa tidak harus sama persis dengan dialog yang ada di naskah.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3

Nama : ______________________

Kelas : ______________________

Membaca Naskah Drama

Bacalah naskah drama berikut ini!

1. Naskah Drama 1

Kebohongan dan Keserakahan Membawa Petaka

Tokoh:
1. Barbar, seekor burung ketilang,
2. Muli, seekor monyet,
3. Popon, si pohon, dan
4. anak-anak Barbar.

Latar: Hutan tropis.

Prolog

Di dalam hutan tropis, ada seekor monyet bernama Muli dan seekor burung ketilang bernama Barbar. Mereka berdua hidup berdampingan. Muli punya rumah di atas pohon. Begitu juga dengan si ketilang, dia juga punya sarang di atas pohon.

Barbar sering datang ke rumah Muli karena rumah Muli sangat luas. Mereka berdua sering bermain bersama-sama. Namun, Muli tampaknya hanya ingin memanfaatkan Barbar.

Adegan 1

Di bawah pohon tempat Barbar bersarang, Muli pura-pura sakit. Barbar langsung menghampiri si Muli.

Muli : *Aduuuhhh*..., kakiku sakit!
Barbar : Sahabatku, kamu kenapa?
Muli : Aku lapar, Sahabatku! Kakiku sakit, jadi tak bisa mencari makan.
Barbar : Baiklah, akan kuambil sebagian makananku untukmu.

Adegan 2

Barbar membawa pisang untuk Muli. Muli pun mengucapkan terima kasih kepada Barbar.

Barbar : Muli, ini pisang untukmu! Makanlah yang banyak agar kamu kenyang, Sahabatku!
Muli : Terima kasih banyak, Barbar!

Adegan 3

Pada hari berikutnya, Muli lagi-lagi melakukan hal yang sama. Dia duduk di bawah pohon tempat Barbar bersarang. Dia menunggu Barbar pulang mencari makan. Lalu, Muli bertanya kepada Popon, si pohon tempat Barbar bersarang.

Muli : Pon, Barbar lama sekali, *ya*?
Popon : Iya, tunggulah! Sebentar lagi dia pulang.

Adegan 4

Saat hari menjelang senja, Barbar datang membawa makanan. Muli menyambut kedatangan Barbar dengan gembira. Muli memegang kepalanya. Dia pura-pura pusing.

Muli : Halo, Barbar! Kamu baru pulang, pasti kamu lelah, *ya*?
Barbar : Iya, Muli. Aku mencari makanan. Kenapa kepalamu, Muli?
Muli : Kepalaku pusing, Barbar. Aku tidak bisa mencari makan. Bolehkah kuminta makananmu?
Barbar : Tentu, Muli. Ini untukmu.
Muli : Aku sedang pusing. Aku perlu makanan yang agak banyak, Sahabatku.
Barbar : Muli, ini untuk anak-anakku di sarang. Mereka pasti sudah kelaparan menungguku. Ini untuk anakku dulu, *ya*. Sebentar lagi, kamu akan kucarikan makanan.

Adegan 5
Setelah Barbar terbang, Muli bertanya kepada Popon.

Muli : Pon, Barbar sudah pergi? Aku ingin mengambil makanannya.
Popon : Barbar sudah terbang, tetapi jangan ambil makanannya! Itu untuk anak-anaknya!
Muli : Kalau kau menghalangiku, akan kurusak daunmu!

Adegan 6
Muli naik ke sarang Barbar. Di sana ada anak-anak Barbar yang masih bayi. Muli mengambil makanan mereka. Popon tak bisa berbuat apa-apa.

Muli : *Wah*, makanannya enak-enak!
Anak Barbar : *Cuittt... cuittt....*

Adegan 7
Sepulang mencari makan, Barbar melihat anak-anaknya sudah mati. Mereka mati kelaparan karena makanannya diambil Muli. Barbar menangis dan terus menangis. Mendengar suara tangisan itu, Muli merasa bersalah. Dia minta maaf dan mengakui perbuatannya.

Barbar : Anak-anakku, maaf, aku tak bisa melindungi kalian. (menangis)

Adegan 8
Barbar dengan lapang dada memaafkan Muli. Dia mengikhlaskannya. Dia menganggap itu adalah takdir Tuhan Yang Mahakuasa.

Barbar : Sahabatku, Muli, anak-anakku sudah tiada. Aku pamit pergi dari hutan ini. Jaga dirimu baik-baik. Aku senang bersahabat denganmu. (terbang pergi)
Muli : Maafkan aku, Sahabatku! Aku menyesal! (menangis)

2. Naskah Drama 2

Kisah Raja Ampat dan Telur Naga

Tokoh:

1. Suami,
2. istri,
3. Raja Pulau Waigeo,
4. Raja Pulau Misool,
5. Raja Pulau Salawati, dan
6. Raja Pulau Batata.

Prolog

Alkisah, tinggallah sepasang suami-istri di Papua Barat. Mereka pergi mencari makanan, lalu menemukan enam butir telur yang sangat besar. Telur-telur itu bentuknya tidak seperti telur pada umumnya.

Adegan 1

Istri menunjukan telur yang besar-besar kepada suaminya.

Istri : Lihat, ada telur! Ini telur apa, *ya*?
Suami : *Wah*, telurnya besar sekali! Ini tampaknya telur naga
Istri : Apa boleh ini kita bawa pulang?
Suami : Iya, kita bawa pulang saja. Kita masak.

Adegan 2

Telur-telur itu dibawa pulang untuk dimasak. Sesampai di rumah, pasangan suami-istri itu menyiapkan bumbu masak.

Suami : Ini, kusiapkan bumbunya.
Istri : Terima kasih!

(suara bayi menangis)

Istri : *Kok* ada suara bayi menangis?
Suami : Aku lihat dulu, *ya*!

Istri : Iya, kok aneh, *ya*? Suara bayi itu sepertinya dari tempat telur yang besar-besar tadi.

Adegan 2

Kemudian, sang suami menghampiri telur-telur itu dan terkejut. Kelima telur itu telah menetas menjadi satu bayi perempuan dan empat bayi laki-laki. Namun, satu telur lagi justru mengeras.

Suami : *Hah*, telurnya menetas jadi bayi?!

Adegan 3

Sang istri yang sedari tadi menyiapkan bumbu merasa penasaran dengan suara tangis bayi itu. Dia lalu menghampiri telur itu dan terkejut pula.

Istri : *Hah*, telurnya menetas jadi manusia?!

Suami : Iya, *kok* bisa begitu, *ya*? Ini *'kan* telur naga?

Istri : Mungkin ini adalah anak-anak raja dari kayangan. Kita rawat saja bayi-bayi lucu ini.

Suami : Iya. Lihatlah, mereka sangat tampan dan cantik!

Adegan 4

Pasangan suami-istri itu memutuskan memutuskan untuk merawat kelima bayi itu. Sebuah telur yang mengeras dan tidak menetas, mereka semayamkan di sebuah tempat. Mereka menaruh batu di kanan-kiri pintu sebagai simbol penjaga telur tersebut.

Suami : Kubuatkan tempat untuk menyimpan telur yang belum menetas ini.

Istri : Baiklah. Ayo, kita letakkan telurnya dan kita beri batu di kanan- kirinya untuk menjaganya.

Narator

Satu bayi perempuan itu pun tumbuh dewasa. Dia lantas pergi ke Pulau Nuvor karena sesuatu hal dan memiliki keturunan di sana. Sementara itu, keempat bayi laki-laki yang lahir itu tumbuh menjadi raja. Masing-masing menjadi raja di Pulau Waigeo, Misool, Salawati, dan Batata.

Adegan 5

Suami : Anak-anakku, jadilah raja yang baik di pulau kalian masing-masing. Saling jagalah, jangan sampai ada pertengkaran di antara kalian.

Raja Waigeo : Baik, Ayah. Kami akan menjaga pulau kami dengan baik.

Raja Misool : Terima kasih, Ayah!

Raja Salawati: Iya, Ayah, kami akan menjaganya.

Raja Batata : Pasti, Ayah, jangan khawatir! Kami pasti akan menjalankan amanat ayah dengan baik.

Narator

Itulah asal-usul tempat yang sekarang dikenal sebagai Raja Ampat.

Kegiatan 4

Membentuk Tim Pementasan

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat bekerja sama dalam pementasan dan dapat bernarasi, bersuara, dan bergerak sesuai karakter yang dimainkan.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Subelemen	:	Olah gerak tubuh, olah suara, emosi, bermain properti, dan kerja ansambel
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah kertas dengan tulisan: Tim Narator, Tim Aktor, dan Tim Musik.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa bekerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter. Kegiatan ini adalah kegiatan awal dalam sebuah pementasan teater.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat bekerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter. Sahabat Guru dapat membentuk kelompok sesuai nama-nama wayang seperti pada Kegiatan 3. Berilah siswa informasi bahwa kegiatan kali ini adalah menyiapkan pementasan.

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan dengan diskusi kelompok. Berikut ini adalah prosedur kegiatan tersebut.

1) Pastikan siswa sudah duduk bersama kelompoknya masing-masing.
2) Mintalah mereka mendiskusikan naskah yang akan mereka pentaskan. Mereka dapat memilih salah satu cerita fabel atau legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat menggunakan naskah cerita fabel atau legenda lain.

3) Setelah menentukan naskah yang dipilih, mintalah mereka menentukan tugas inti pementasan, yaitu tim aktor, narator, dan musik. Sebenarnya, ada tugas pementasan yang lain, yaitu sutradara, tim penata panggung, tim perias aktor, dan lain-lain. Akan tetapi, tugas-tugas tersebut tidak disertakan dalam kegiatan pembelajaran ini karena pementasannya sederhana saja. Tugas sutradara bisa Sahabat Guru ambil alih, sedangkan tim penata panggung bisa dilakukan oleh semua peran, baik aktor, narator, maupun pemusik. Jadi, siswa dapat bekerja sama menata panggung.
4) Setelah kelompok menentukan siapa yang menjadi aktor, narator, dan pemusik, Sahabat Guru harus memastikan apakah kelompok tersebut sudah mempunyai tim aktor dengan jumlah yang pas. Jika ada kelompok yang jumlah anggotanya belum pas, Sahabat Guru dapat mengaturnya terlebih dahulu.
5) Kemudian, mintalah siswa yang menjadi aktor berkelompok dengan siswa yang menjadi aktor juga. Begitu pula dengan narator dan pemusik, mintalah mereka berkelompok dengan sesamanya agar mereka bisa bertukar pikiran. Agar lebih mudah, tandailah meja dengan tulisan tim aktor, narator, dan musik. Mintalah mereka berkumpul di meja tersebut sesuai perannya.
6) Pandulah tim aktor untuk belajar bermain peran sesuai karakter yang dimainkan. Mereka dapat saling memberi masukan tentang gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai peran yang dimainkan. Mintalah mereka secara bergilir memperagakan perannya.
7) Pandulah tim narator untuk membaca narasi cerita dengan suara yang cocok dengan isi cerita. Mintalah mereka latihan vokal terlebih dahulu. Lalu, pandulah mereka untuk membaca narasi berulang-ulang.
8) Pandulah tim musik untuk mendiskusikan jenis musik yang sesuai dengan latar suasana cerita. Sahabat Guru juga dapat memberi saran kepada mereka, misalnya menggunakan alat musik dari benda-benda di sekitar.
9) Setelah mereka berdiskusi, mintalah mereka untuk kembali ke kelompok wayang (kelompok awal).

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kegiatan inti ini memerlukan waktu yang panjang sebagai bagian dari latihan sebelum pementasan. Kegiatan ini memerlukan waktu 20×35 menit. Siswa memerlukan banyak latihan pada bagian ini. Setelah siswa kembali ke kelompok wayang (kelompok awal), ajaklah siswa berdiskusi lagi. Berikut ini prosedur kegiatan inti yang bisa Sahabat Guru ikuti:

1) Berilah informasi kepada siswa bahwa pementasan dilakukan secara berkelompok sesuai dengan kelompok wayang.

2) Pandulah mereka berdiskusi dan berlatih menjelang pementasan. Awali dengan kegiatan bedah naskah. Pastikan masing-masing aktor sudah dapat membayangkan kostum yang akan dipakai. Ajak narator belajar menarasikan cerita saat aktor berlatih bermain peran. Begitu pula dengan tim musik, ajak mereka belajar memadukan musik dengan isi cerita.
3) Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah berlatih dan melakukan refleksi.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa berdiskusi dan berlatih sesuai perannya masing-masing, kegiatan selanjutnya adalah mengajak siswa melakukan refleksi. Kegiatan ini dilakukan setiap kali siswa berlatih memainkan peran. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh Sahabat Guru:

1) Pandulah siswa untuk melakukan evaluasi dan berilah contoh cara memberi pendapat yang santun.
2) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.
3) Setelah itu, berikanlah pertanyaan refleksi diri. Berikut ini adalah contoh pertanyaan refleksi diri yang bisa Sahabat Guru tanyakan untuk memandu siswa:
   - Apa kalian kesulitan memerankan karakter yang kalian pentaskan?
   - Apa kalian sudah memikirkan kostum yang akan dipakai saat pentas?
4) Jika siswa sudah memikirkan kostum yang sesuai dengan karakter yang akan diperankannya, mintalah siswa itu untuk mendeskripsikannya. Jika menurut Sahabat Guru kostum yang akan dipakai itu sudah sesuai, mintalah siswa membawanya pada pertemuan berikutnya. Mintalah siswa latihan bermain peran memakai kostum tersebut.
5) Jika siswa belum mempunyai ide kostum yang akan digunakan, ajaklah siswa bertukar pendapat untuk mencari solusi.

C. Kegiatan Alternatif

Jika Sahabat Guru merasa kesulitan menggunakan alur pembelajaran yang telah dipaparkan pada Kegiatan 4 ini, Sahabat Guru dapat memandu siswa berkolaborasi dengan kelompok wayang. Jadi, tidak ada pembentukan kelompok baru lagi sehingga siswa bisa langsung fokus dengan pembagian tugas di kelompoknya masing-masing.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4

Nama : ______________________

Kelas : ______________________

Mendaftar Tugas Pementasan

Tulislah tugas pementasan kelompokmu!

No.	Nama Siswa	Peran	Tugas Pementasan
1.	Siswa 1	Narator	1) Berlatih mengucapkan kata dengan vokal yang jelas. 2) Berlatih menarasikan cerita dengan intonasi yang sesuai dengan isi cerita.
2.			
3.			
4.			
5.			

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat membuat atau memilih properti dan kostum yang sesuai dengan karakter yang dimainkan.
Elemen	:	Berpikir artistik dan merefleksi.
Subelemen	:	Kerja sama.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan kelima. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

1) Gandakanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5 yang akan dikerjakan siswa pada kegiatan penutup.
2) Pada pertemuan sebelumnya, berikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan membuat properti sesuai peran yang dimainkan. Siswa dapat mendaftar benda apa saja yang harus dibawanya.
3) Pada pertemuan sebelumnya, berikan informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan kali ini, siswa diminta untuk membawa kostum dan properti yang sesuai. Bila siswa ingin membuat properti, siswa dapat membawa alat dan bahannya ke sekolah dan dikerjakan bersama kelompoknya.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan pengajaran di kelas kali ini adalah membuat properti pementasan dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Siswa berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai dengan perannya. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal memainkan perannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat membuat atau memilih properti dan kostum pementasan sesuai dengan peran yang dimainkan. Tiap siswa bersama kelompoknya sudah berbagi tugas pementasan.

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi, mimik, dan kostum yang dipakai tokoh yang diperankan.

1) Pandulah siswa berkumpul bersama kelompoknya masing-masing.
2) Pandulah siswa mengeluarkan properti dan kostum yang telah dibawa.
3) Mintalah tiap-tiap kelompok mempresentasikan properti dan kostum yang akan mereka buat.
4) Berilah kesempatan kepada kelompok lain untuk memberi pendapat yang santun terkait dengan properti dan kostum yang akan dipakai pentas.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Pandulah siswa menyiapkan properti bersama dengan kelompoknya.
2) Kemudian, mintalah mereka memakai properti itu untuk berlatih memainkan peran bersama kelompoknya masing-masing.
3) Setelah itu, berikanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5. Pada lembar kerja tersebut, ada kolom untuk menulis peran, kostum, dan properti yang akan dipakai pentas.
4) Mintalah siswa mengisi lembar kerja tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa menyiapkan properti dan kostum yang akan pakai pentas pada kegiatan pembelajaran berikutnya, ajaklah siswa melakukan refleksi. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan penutup yang dapat dilakukan oleh Sahabat Guru:

1) Mintalah tiap kelompok mempresentasikan persiapan pementasan secara santun di depan kelas.
2) Dalam kegiatan ini, Sahabat Guru menjadi moderator.

3) Jika kelompok yang presentasi mengalami masalah, Sahabat Guru dapat meminta saran kepada kelompok lain.
4) Sahabat Guru boleh membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami siswa.

C. Kegiatan Alternatif

Sahabat Guru, dalam kegiatan persiapan pementasan ini, rias wajah adalah hal yang bersifat opsional (tidak harus ada). Siswa boleh memilih menggunakan atau tidak menggunakannya. Hal yang terpenting adalah kesesuaian antara properti dan kostum yang dipakai pentas.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5

Nama: ____________________

Kelas: ____________________

Memadukan Peran, Properti, dan Kostum Pementasan

Tulislah peran, properti, dan kostum yang akan kamu pakai untuk pentas!

No.	Peran	Properti	Kostum

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Mementaskan Cerita Fabel dan Legenda

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai.
Elemen	:	Mencipta, berpikir artistik, dan merefleksi.
Subelemen	:	Mimesis.
Alokasi waktu	:	4×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, selamat datang di kegiatan akhir unit ini! *Yuk*, sekarang persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka harus berlatih memainkan peran sesuai peran yang dipilih.
2) Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
3) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 6 sesuai jumlah siswa.
4) Beri tahu siswa sebelumnya bahwa mereka harus membawa properti yang sudah dibuat dan kostum yang akan digunakan.
5) Sahabat Guru, siapkanlah asesmen untuk pementasan ini. Sahabat Guru juga dapat menggunakan alternatif asesmen yang sudah disediakan pada unit ini.

B. Kegiatan Pengajaran

Setelah berlatih menyiapkan properti dan kostum, kini saatnya siswa pentas di atas panggung. Kali ini, siswa bermain peran dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran yang dimainkannya menggunakan properti yang sesuai.

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu siswa diharapkan dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, kondisikan siswa bergabung dengan kelompoknya.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Nama kegiatan pembukaan kali ini adalah permainan *Ayo Meniru Gambar*. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih siswa menciptakan karakter sesuai gambar. Prosedur kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1) Mintalah siswa melakukan gerakan senam agar otot mereka bisa bergerak dengan baik.
2) Setelah itu, ajaklah mereka olah vokal. Sahabat Guru dapat memandu siswa mengucapkan huruf vokal *a*, *i*, *u*, *e*, dan *o*.
3) Kemudian, pandulah siswa mengucapkan kalimat dengan ekspresi yang beragam, misalnya: *Aku ke sana dulu.* Ucapkanlah kalimat tersebut dengan ekspresi senang, sedih, bosan, dan lain-lain.

2. Kegiatan Inti

2.1 Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum pementasan dilakukan, berilah waktu kira-kira 15–20 menit kepada tiap-tiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan:

1) Mintalah tiap-tiap kelompok memakai kostum dan menyiapkan propertinya.
2) Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok.
3) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

2.2 Pementasan Drama Kelas

Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah mementaskan cerita fabel dan legenda secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan *blocking*. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah siswa menikmati penampilan dari teman-temannya dan memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi tiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru dapat bertindak sebagai pembawa acara.
2) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
3) Hendaknya, dokumentasikanlah pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
4) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu duduklah di tengah-tengah siswa. Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 6. Kemudian, lakukan hal-hal berikut ini:

1) Berilah kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Contoh pertanyaan untuk membantu siswa memberi pendapat kepada temannya:
   - Bagaimana pendapatmu terhadap pertunjukan kelompok lain? Apa mereka sudah kompak dalam bermain peran?
   - Apa semua kelompok tampak percaya diri?
2) Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:
   - Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
   - Apa kamu merasa berdebar-debar saat berada di panggung?
   - Apa kamu bisa berdialog dengan lancar saat berada di panggung?
   - Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan drama sebagai bahan refleksi bagi siswa.

C. Kegiatan Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan pementasan ini. Alternatif pertama, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita. Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan siswa. Siswa dapat menceritakan kembali cerita tersebut dengan bahasanya sendiri dengan disertai ekspresi. Alternatif kedua, jika ada siswa yang tidak punya kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berikanlah aktivitas alternatif yang bisa dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya mendokumentasikan pementasan, membantu menyiapkan artistik panggung, dan sebagainya.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 6

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Ayo Beri Pendapat dengan Santun!

1. Apa kamu senang melakukan pementasan? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!

	Senang	....
	Biasa saja	....
	Sedih	....

2. Bagaimana penampilkan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu dengan santun pada kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatmu
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	**Nilai Guru**	**Catatan Guru**

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 6.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa Sahabat Guru gunakan untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa **meniru** karakter manusia dan hewan, tetapi masih tampak tidak percaya diri dan tidak menggunakan properti dan kostum yang sesuai.
Berkembang	:	Siswa **meniru** karakter manusia dan hewan dengan percaya diri, tetapi tidak menggunakan properti dan kostum yang sesuai.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa **meniru** karakter manusia dan hewan dengan percaya diri serta menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang.
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi.
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap pada unit ini meliputi tiga hal, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada unit ini, siswa bergotong royong membawa kostum dan properti yang akan digunakan dalam pementasan.
2. Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik yang sama maupun berbeda dengan pendapatnya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada unit ini, siswa menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Siswa juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
3. Siswa menghargai penampilan orang lain, termasuk penampilannya sendiri. Pada unit ini, siswa menghargai temannya dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa antusias mengucapkan kalimat syukur, tetapi tidak bersedia bergotong royong membawa mainan yang digunakan untuk properti pementasan. Siswa antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan bacaan siswa sebagai naskah pementasan cerita fabel dan legenda. Bahan bacaan siswa pada unit ini berupa cerita bergambar yang mengandung unsur permainan peran dan naskah drama sederhana. Sahabat Guru dapat memanfaatkan unsur permainan peran tersebut

untuk menambah rasa percaya diri siswa dengan latihan berdialog, bersuara, dan berekspresi sesuai karakter. Siswa dapat bermain peran bersama teman atau orang tuanya sesuai adegan pada cerita tersebut.

Sahabat Guru, di laman web Badan Bahasa, terdapat kumpulan cerita fabel dan legenda dari seluruh Indonesia. Sahabat Guru boleh mengambil cerita fabel dan legenda dari laman web tersebut sebagai cerita pengganti.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa dapat bermain peran dari cerita fabel dan legenda dengan melakukan enam kegiatan pada Unit 3 ini, yaitu (1) membaca dan memperagakan cerita, (2) menebak karakter pada cerita dongeng, (3) berdialog sesuai adegan, (4) membentuk tim pementasan, (5) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (6) mementaskan cerita fabel dan legenda. Apakah siswa sudah bisa bermain peran dari cerita fabel dan legenda? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa dapat membaca dan memperagakan cerita dengan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter yang dimainkan?			
2.	Apakah siswa dapat menebak karak-ter pada cerita dongeng?			
3.	Apakah siswa dapat berdialog sesuai adegan?			
4.	Apakah siswa dapat berpantomim se-suai aktivitas manusia yang terdapat pada gambar?			
5.	Apakah siswa bisa bekerja sama da-lam berbagi peran?			
7.	Apakah siswa dapat bertanggung jawab dengan peran yang sudah ditetapkan?			
8.	Apakah siswa bisa memilih kostum dan properti yang sesuai dengan karakter yang diperankan?			
9.	Apakah siswa dapat bekerja sama dengan temannya dalam bermain pentas?			

Jika Sahabat Guru menjawab kesembilan pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil melatih siswa bermain peran dari cerita fabel dan legenda.

VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Kebohongan dan Keserakahan Membawa Petaka* serta *Kisah Raja Ampat dan Telur Naga*. Mintalah siswa membaca kedua cerita tersebut. Kemudian, mintalah siswa berpasangan untuk memainkan peran sesuai cerita tersebut. Pada bahan bacaan ini, juga terdapat naskah drama pementasan sederhana. Sahabat Guru boleh menggandakan bahan bacaan ini agar siswa dapat belajar bermain peran bersama orang tuanya.

Kebohongan dan
keserakahan
Membawa Petaka

Di dalam hutan tropis, ada seekor monyet bernama Muli dan seekor burung ketilang bernama Barbar. Mereka berdua hidup berdampingan. Muli punya rumah di atas pohon. Begitu juga dengan si ketilang, dia juga punya sarang di atas pohon.

Barbar sering datang ke rumah Muli karena rumah Muli sangat luas. Mereka berdua sering bermain bersama-sama. Namun, Muli tampaknya hanya ingin memanfaatkan Barbar.

Suatu ketika, Barbar si burung ketilang baru datang mencari makan. Muli merayu Barbar agar memberinya makan.

"*Aduuuhhh*..., kakiku sakit!" teriak Muli di bawah sarang si Barbar.

Sebenarnya, Muli hanya berpura-pura agar dia bisa mendapat makanan dari Barbar. Barbar langsung menghampiri Muli.

"Sahabatku, kamu kenapa?"

"Aku lapar, Sahabatku! Kakiku sakit, jadi aku tak bisa mencari makan."

"Baiklah, akan kuambil sebagian makananku untukmu."

Barbar membawa pisang untuk Muli. Muli pun mengucapkan terima kasih kepada Barbar. Pada hari berikutnya, Muli lagi-lagi melakukan hal yang sama. Dia duduk di bawah pohon tempat Barbar bersarang. Dia menunggu Barbar pulang mencari makan.

"Pasti Barbar dapat banyak makanan," kata Muli dalam hatinya.

Lalu, Muli bertanya kepada Popon, si pohon tempat Barbar bersarang.

"Pon, si Barbar lama sekali, *ya*?"

"Iya, tunggulah! Sebentar lagi dia pulang."

Saat hari menjelang senja, Barbar datang membawa makanan. Muli menyambut kedatangan Barbar dengan gembira. Muli memegang kepalanya. Dia pura-pura pusing.

"Halo, Barbar! Kamu baru pulang, pasti kamu lelah, *ya*?" sapa Muli.

"Iya, Muli. Aku mencari makanan. Kenapa kepalamu, Muli?"

"Kepalaku pusing, Barbar. Aku tidak bisa mencari makan. Bolehkah aku meminta makananmu?"

"Tentu, Muli. Ini untukmu."

"Tapi, aku sedang pusing. Aku perlu makanan yang agak banyak, Sahabatku."

"Muli ini untuk anak-anakku di sarang. Mereka pasti sudah kelaparan menungguku. Ini untuk anakku dulu, *ya*. Sebentar lagi, kamu akan kucarikan makanan."

Barbar segera naik ke sarangnya dan memberi makan anak-anaknya. Kemudian, Barbar terbang dan mencari makan untuk Muli.

Setelah Barbar terbang, Muli bertanya kepada Popon, "Pon, apa Barbar sudah pergi? Aku ingin mengambil makanannya."

"Barbar sudah terbang, tetapi kamu jangan ambil makanannya. Itu untuk anak-anaknya."

"Kalau kamu menghalangiku, aku akan merusak daunmu!"

Muli segera naik ke sarang Barbar. Di sana ada anak-anak Barbar yang masih bayi. Muli mengambil makanan mereka. Popon tak bisa berbuat apa-apa.

Sepulang mencari makan, Barbar melihat anak-anaknya mati. Mereka mati kelaparan karena makanannya diambil Muli. Barbar menangis dan terus menangis. Mendengar tangisan duka itu, Muli merasa bersalah. Dia minta maaf dan mengakui perbuatannya. Barbar dengan lapang dada memaafkan perbuatan Muli. Dia mengikhlaskannya. Dia menganggap itu adalah takdir dari Tuhan Yang Mahakuasa.

"Sahabatku, Muli, anak-anakku sudah tiada. Aku pamit pergi dari hutan ini. Jaga dirimu baik-baik. Aku senang bersahabat denganmu."

Barbar terbang dan meninggalkan hutan tropis itu. Muli menangis dan benar-benar menyesal.

Ayo Bercerita

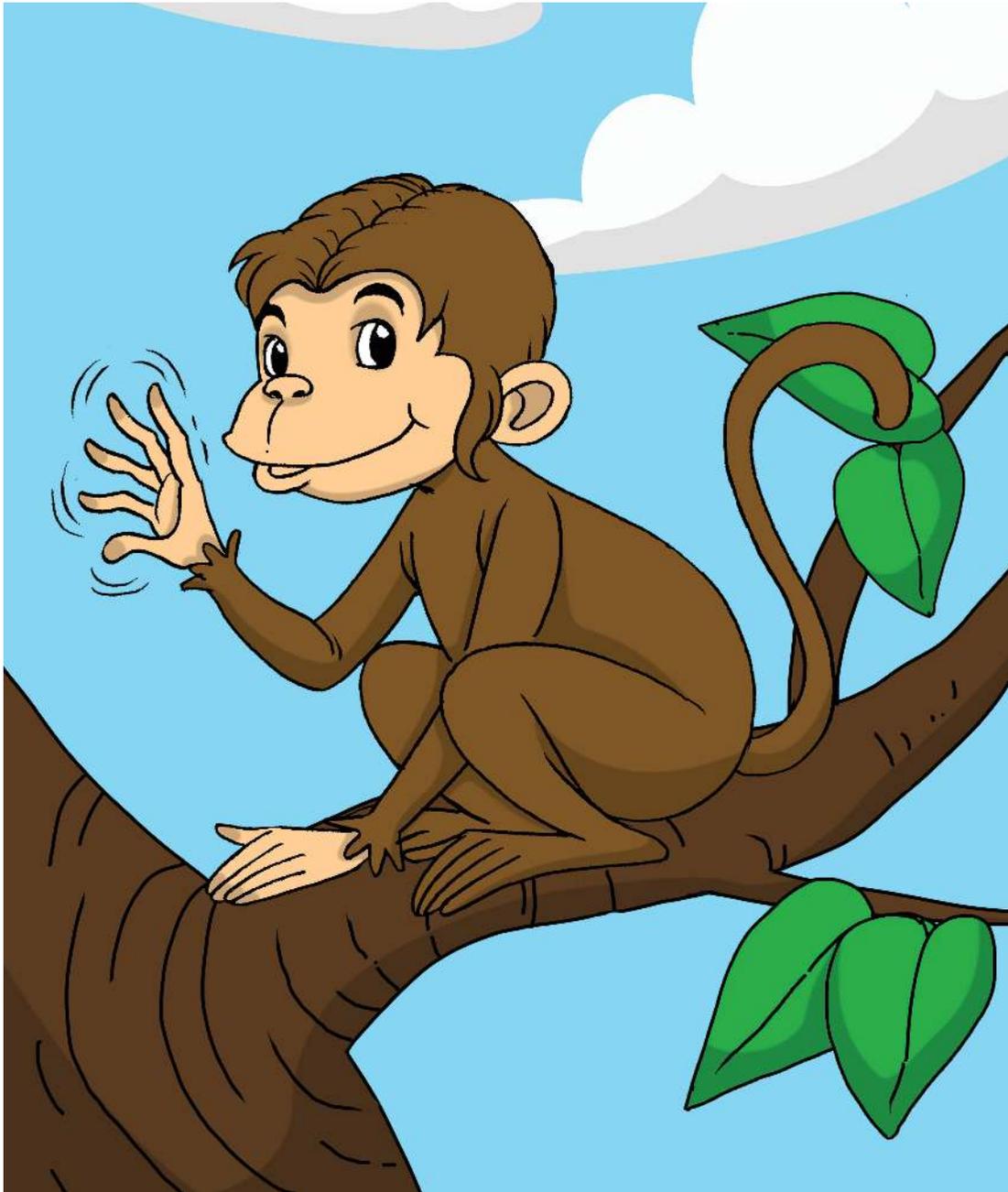
Yuk, ceritakan kembali fabel di atas kepada teman atau orang tua kalian! Kalian boleh menggunakan boneka tangan saat bercerita! *Oh ya*, kalian juga boleh memanfaatkan kaos kaki sebagai boneka tangan. Contohnya seperti ini:

Ayo Bergerak

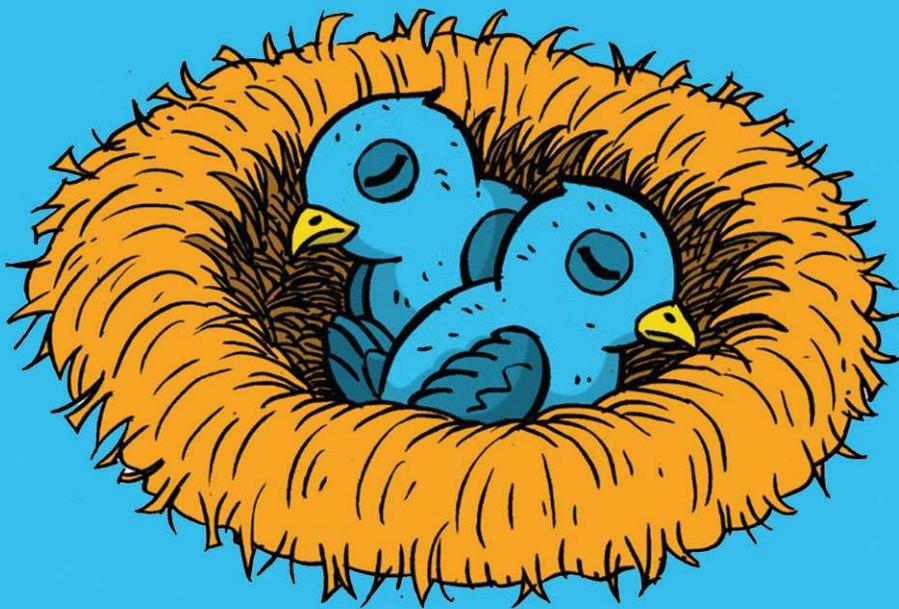
Yuk, gerakkan tubuh kalian meniru karakter cerita! Isilah kolom berikut ini dengan tanda centang (✓) kalau kalian bisa menirukan atau tanda silang (✖) bila kalian kesulitan meniru gerakannya!

1. Gerakkan tanganmu seperti burung ketilang yang sedang mengepakkan sayap!

✓ atau ✖
....

2. Gerakkan tanganmu seperti monyet!

Ayo Bermain Sandiwara

Ambillah peran sebagai Barbar dan Muli! Mainkan adegan saat Barbar berpamitan kepada Muli! Barbar akan meninggalkan hutan karena anaknya sudah mati. Adapun Muli menyesali perbuatannya yang telah mengambil makanan anak-anak Barbar sehingga membuat mereka mati kelaparan.

Adegan 2

Ambillah peran sebagai anak-anak burung ketilang yang sedang kelaparan.

SKENARIO

1

2

3

4

Kisah Raja Ampat dan Telur Naga

Alkisah, tinggalah sepasang suami-istri di Papua Barat. Mereka pergi mencari makanan, lalu menemukan enam butir telur yang sangat besar. Telur-telur itu bentuknya tidak seperti telur pada umumnya.

"Lihat, ada telur! Ini telur apa, *ya*?" gumam sang istri.

"*Wah*, telurnya besar sekali! Ini tampaknya telur naga."

"Apa boleh ini kita bawa pulang?"

"Iya, kita bawa pulang saja. Kita masak."

Telur-telur itu lantas mereka bawa pulang untuk dimasak. Sesampai di rumah, mereka menyiapkan bumbu masak. Ada cabai, bawang merah, bawang putih, dan bumbu-bumbu lainnya. Tiba-tiba, mereka dikejutkan oleh suara tangis bayi.

Kata sang Istri, "*Kok* ada suara bayi menangis?"

"Aku lihat dulu, *ya*," tukas sang suami.

"Iya, *kok* aneh, *ya*. Suara bayi itu sepertinya berasal dari tempat kita meletakkan telur-telur besar tadi."

Kemudian, dia menghampiri telur-telur itu dan terkejut. Kelima telur itu telah menetas menjadi satu bayi perempuan dan empat bayi laki-laki. Namun, satu telur lagi justru mengeras.

"*Hah*, telurnya menetas jadi bayi?" kata sang suami terheran-heran.

Lalu, sang istri yang sedari tadi menyiapkan bumbu menghampiri suaminya. Dia penasaran dengan suara tangis bayi.

"*Hah*, telurnya menetas jadi manusia?" tanya sang istri.

"Iya, *kok* bisa begitu, *ya*? Ini *'kan* telur naga?" sambung sang suami.

"Mungkin ini adalah anak-anak raja dari kayangan. Kita rawat saja bayi-bayi lucu ini," kata sang istri.

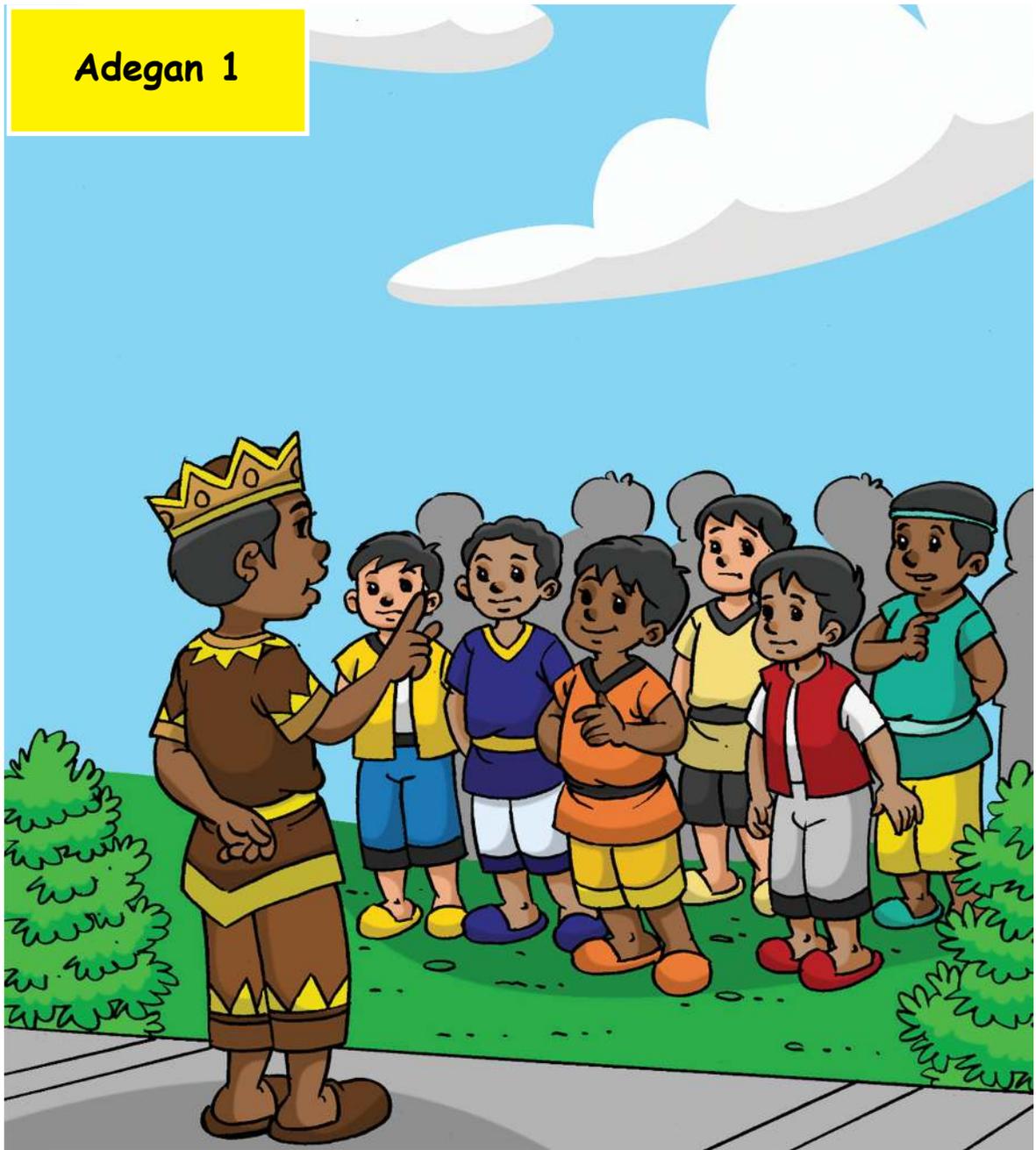
"Iya. Lihatlah, mereka sangat tampan dan cantik!"

Pasangan suami-istri itu memutuskan memutuskan untuk merawat kelima bayi itu. Sebuah telur yang mengeras dan tidak menetas, mereka semayamkan di sebuah tempat. Mereka menaruh batu di kanan-kiri pintu sebagai simbol penjaga telur tersebut.

Satu bayi perempuan itu pun tumbuh dewasa. Dia lantas pergi ke Pulau Nuvor karena sesuatu hal dan memiliki keturunan di sana. Sementara itu, keempat bayi laki-laki yang lahir itu tumbuh menjadi raja. Masing-masing menjadi raja di Pulau Waigeo, Misool, Salawati, dan Batata. Itulah tempat yang sekarang dikenal sebagai Raja Ampat.

Ayo Bercerita

Yuk, ceritakan kembali legenda tersebut kepada teman atau orang tua kalian! Kalian juga boleh memanfaatkan wayang kertas. Caranya, gambarlah karakter di selembar kertas, lalu guntinglah dengan rapi. Kemudian, rekatkanlah guntingan kertas itu ke pensil atau sedotan bekas yang telah dibersihkan. Contohnya seperti ini:

Ayo Bermain Sandiwara

Adegan 1

Ambillah peran sebagai salah satu raja! Mainkan adegan raja yang sedang bertitah di hadapan rakyatnya!

Ambillah peran sebagai perempuan dan laki-laki yang sedang menemukan telur naga.

VIII. Bahan Bacaan Guru

Teknik dan Artistik Pementasan

Sahabat Guru, demi keberhasilan pementasan drama, sutradara dibantu oleh tim artistik dan tim teknis yang mengurusi seluk-beluk pementasan drama. Dalam pementasan drama diperlukan aktor, aktris, musik, dan perlengkapan panggung. Pementasan drama merupakan kerja kolektif yang dikoordinasi oleh sutradara. Akan tetapi, pada pementasan di kelas 4 sekolah dasar ini, Sahabat Gurulah yang berperan sebagai koordinator semua siswa yang akan pentas.

Untuk mendekati suasana kehidupan yang sesungguhnya, diperlukan unsur-unsur yang menjadi kelengkapan pementasan. Kelengkapan itu meliputi hal-hal yang berkenaan dengan aktor atau aktris (rias dan kostum), panggung atau pentas (lampu, tata pentas, dan tata adegan), serta ilustrasi (musik).

Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Dengan menggunakan tata rias, aktor dan aktris dapat memberikan tekanan pada perannya. Tata rias dapat mengubah aktor ke dalam peran lain dari dirinya sendiri.

Tata pakaian atau kostum dapat membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Kostum dapat menunjukkan waktu atau peristiwa. Dengan menggunakan kostum, penonton dapat mengetahui usia peran yang dimainkan, apakah itu orang tua, muda, atau masih anak-anak. Kostum juga bisa menunjukkan peristiwa, misalnya pakaian sekolah, pakaian kerja, pakaian adat tertentu, dan lain-lain. Jika aktor dan aktris tidak biasa menggunakan kostum yang akan digunakan dalam pementasan, aktor dan aktris itu dapat berlatih terlebih dahulu.

Tata pentas dan dekorasi dapat disesuaikan dengan jumlah penonton dan jumlah pemain yang akan tampil di atas pentas atau panggung. Penonton diharapkan dapat melihat pertunjukan itu dengan jelas. Dekorasi panggung dapat disesuaikan dengan cerita yang dipentaskan.

Tata suara dan musik sangat penting dalam pertunjukan drama sehingga sebaiknya panggung dilengkapi dengan pengeras suara. Musik dapat menjadi pembuka pementasan, pemberi efek pada lakon, dan penutup pementasan. Tata suara berfungsi sebagai pemberi efek suara yang diperlukan, misalnya bunyi kereta api dan suara kicauan burung. Untuk memberi efek tertentu, musik sering digabung dengan suara, misalnya guna memberi efek kejut, tegang, sedih, dan gembira.

Sahabat Guru, kegiatan pementasan di kelas 4 sekolah dasar ini merupakan pementasan sederhana. Teknik-teknik pementasan yang mungkin menimbulkan kerumitan tidak harus dilakukan, misalnya tata lampu. Sahabat Guru tidak harus menggunakan efek-efek lampu pada pementasan siswa.

Kamus Teater

artistik	:	segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah dan hidup
narator	:	orang yang bercerita kepada penonton tentang kejadian-kejadian
prolog	:	pembuka sandiwara atau adegan singkat yang disajikan dalam pementasan

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Drama Notebook. 2018. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumplestiltskin Press.

Farmer, D. 2007. *101 Drama Games and Activities*. Morrisville: Lulu Publishing.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Harymawan, R.M.A. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Said, M.N. 2009. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

Catatan Penting:

Penutup

Sahabat Guru, demikianlah tujuan kegiatan, prosedur kegiatan, refleksi guru, asesmen, pengayaan, daftar pustaka, lembar kegiatan siswa, bahan bacaan siswa, dan bahan bacaan guru yang bisa Sahabat Guru manfaatkan. Akan tetapi, Sahabat Guru juga boleh melakukan kegiatan pembelajaran alternatif yang menurut Sahabat Guru lebih mudah diikuti dengan tujuan pembelajaran yang masih sesuai. Sahabat Guru dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam buku ini dengan memasukkan unsur budaya daerah maupun kearifan lokal. Intinya, kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam buku ini bersifat luwes. Sahabat Guru bebas berkreasi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Daftar pustaka yang dicantumkan dalam buku ini bisa Sahabat Guru gunakan untuk mendalami konsep seni teater. Sahabat Guru juga boleh mencari referensi lain untuk menambah wawasan dan khazanah keilmuan.

Sahabat Guru, selamat berjuang mendidik generasi emas Indonesia! Jangan lupa untuk selalu menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada mereka!

Salam hormat!

Indeks

A

Aktor 33, 35, 95, 102, 116, 128, 155, 156, 159, 163, 187

Artistik 13, 35, 95, 100, 102, 128, 155, 159, 163, 164, 165, 187, 188

Asesmen 33, 105, 169

E

Ekspresi 4, 5, 13, 14, 17, 23, 28, 39, 55, 60, 80, 96, 100, 102, 106, 119, 120, 140, 141, 144

Emosi 4, 5, 67, 69, 70, 71, 81, 99, 105, 106, 107, 118, 127, 128, 130, 131, 140, 145

G

Gerak 4, 5, 6, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 26, 29, 30, 35, 39, 40, 41

Gestur 14, 20, 23

I

Imajinasi 5, 14, 15, 16, 25, 26, 27, 29, 34, 55, 58

K

Karakter 4, 13, 14, 20, 29, 33, 40, 55, 56, 67, 68, 70, 79, 80, 89, 90, 95, 99, 100, 117

Konsentrasi 15, 25, 29, 33

Kostum

M

Merefleksi 20, 69, 79, 81, 88, 95, 99, 139, 143, 155, 159, 163

Mimesis 4, 79, 88, 99, 163

P

Panggung 30, 33, 34, 35, 80, 81, 99, 101, 102, 116, 128, 129, 131, 143, 156, 163, 164, 165

Pantomim 5, 13, 14, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 33, 35, 40, 55, 56, 79, 81, 82, 83, 89

Properti 5, 13, 30, 34, 38, 41, 67, 68, 95, 96, 97, 99, 100, 106, 127, 155, 159, 163

T

Tablo 5, 17, 60

Tokoh 4, 8, 60, 90, 97, 116, 120, 130, 160

V

Vokal 4, 15, 16, 20, 21, 25, 26, 60, 70, 116, 144, 158, 169

Glosarium

adegan — bagian dari babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak

akting — tingkah laku yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan di atas panggung

aktor/aktris — tokoh yang melakukan akting dalam pertunjukan teater

artistik — segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah dan hidup

blocking — penempatan posisi tubuh aktor di atas panggung; *blocking* yang baik harus seimbang, utuh (terlihat), variatif, dan tidak membelakangi penonton

dialog — percakapan dalam sandiwara

ekspresi — ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara

gestur — sikap atau pose tubuh aktor yang mengandung makna

karakter — perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis

kostum — segala sesuatu yang dikenakan aktor di tubuhnya yang berfungsi untuk memperjelas karakter tokoh dan mendukung apa yang akan ditampilkan

mimesis — tiruan yang dilakukan oleh seniman berdasarkan kenyataan, baik yang telah dialaminya sendiri atau yang dialami orang lain (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan

narator orang yang bercerita kepada penonton tentang kejadian-kejadian

olah suara latihan mengucapkan vokal, kata, maupun dialog dalam suatu pementasan agar suara bisa terdengar jelas

olah tubuh latihan penguasaan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan dan dikontrol agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan

pantomim pertunjukan teater yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah tanpa kata-kata

prolog pembuka sandiwara atau adegan singkat yang disajikan dalam pementasan

properti perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan

tablo pertunjukan teater tanpa gerak dan dialog

Daftar Pustaka

Anirun, S. 1998. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa.

Anirun, S. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press.

Aubert, C. 1970. *The Art of Pantomim*. New York: Benjamin.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Boal, A. 2002. *Games for Actors and Non-Actors, 2nd Edition*. London: Routledge.

Boleslavsky, R. 1960. *Enam Peladjaran Pertama bagi Tjalon Aktor*. Jakarta: Djaja Sakti.

Drama Notebook. 2018. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumplestiltskin Press.

Farmer, D. 2007. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing.

Goodwin, J. 2006. *Using Drama to Support Literacy Activities for Children Aged 7 to 14*. London: Paul Chapman Publishing.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Iswantara, N. 2007. *Wajah Pantomim Indonesia: Dari Sena Didi Mime hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Iswantara, N. 2016. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.

Purwatiningsih & Hartini, N. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.

Rendra, W.S. 1993. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya.

Rendra, W.S. 2017. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya.

Said, M.N. 2009. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Stanislavski, C. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Bandung: Pustaka Jaya.

Stanislavski, C. 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Swale, J. 2016. *Drama Games for Rehearsals*. London: Nick Hern Books.

Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.

Van Luxemburg, J., dkk. 1991. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

Profil Penulis

Nama lengkap : Rifqi Risnadyatul Hudha, S.Pd. M.Pd.
Telp. kantor/HP : 085785350164
Email : rifqi.risna@gmail.com
Akun Instagram : @rifqi_risna
Instansi : MediaGuru
Alamat instansi : Jalan Darmawangsa, Surabaya, Jawa Timur
Bidang keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Penulis buku (2018-sekarang)
2. Editor buku (2019-sekarang)
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Malang (2014-2016)
4. Guru Bahasa Indonesia Homeschooling, Sekolah Dolan Malang (2014-2016)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Negeri Kebonrejo II (1999–2005)
2. SMP Negeri 1 Gratitunon (2005–2008)
3. SMA Negeri 1 Grati (2008–2011)
4. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah di Universitas Negeri Malang (2011–2015)
5. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Malang (2016–2018)

Judul Buku/Karya dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Literasi Membaca Era Digital: Sesuai Standar PISA (Programme for International Student Assessment) (2019)
2. Model-Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Era Digital (2019)
3. Metamorfosis, Jawaban untuk Sapardi: Antologi Puisi (2019)
4. Mengapa Kapal Bisa Terapung? (2020)
5. Mengapa Pesawat Bisa Terbang? (2020)
6. Kacamata Editor: Fiksi Mini Proses Kreatif dalam Menulis (2020)
7. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Bangkai yang Baik Hati (2020)
8. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Edelweis yang Sabar (2020)
9. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Kantung Semar yang Jujur (2020)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis PISA dengan Aplikasi Pengolah Soal
2. Tindak Bertanya Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX Akselerasi SMP Negeri 3 Malang
3. Pematuhan Prinsip Kesantunan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Purwosari

Profil Penulis

Nama lengkap : Riyadhus Shalihin
Telp. kantor/HP : 08562290953, 081216552318
Email : shalihinriyadhus@gmail.com
Akun *Facebook* : Riyadhus Shalihin
Instansi : Program Studi Seni Rupa, Telkom University
Alamat instansi : Jalan Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung, Jawa Barat

Bidang keahlian : Seni teater, seni rupa, dan seni video

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengajar mata kuliah Seni Performans, Seni Partisipatori, dan Tinjauan Seni pada Program Studi Seni Rupa, Telkom University, Bandung (2021)
2. Residensi seniman di IMPACT19, PACT Zollverein, Essen, Jerman (2019)
3. Residensi seniman bersama Theatre MUIBO di Shibuya, Tokyo, Jepang, dengan sponsor dari Japan Foundation (2019)
4. Residensi seniman di International Forum Theatertreffen, Berliner Festpiele, Berlin, Jerman, dengan sponsor dari Goethe Institute (2019)
5. Residensi seniman Artist Lab di Asian Performing Arts Forum, Tokyo Metropolitan Theatre, Tokyo, Jepang (2018)
6. Residensi kurator di Curators Academy, Goethe Institute Singapore dan TheatreWorks Singapore, Singapura (2018)
7. Residensi dramaturgi di Asean Design Theatre, Cultural Center of the Phillipines, Manila, Filipina (2013)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Program Studi Fotografi di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Bandung (2009–2010)
2. Jurusan Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung (2010–2015)
3. Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (2017–2020)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):

1. *Cut Out: New Indonesian Plays* (2019)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):

1. Habitus dan Agensi Kuratorial Melati Suryodarmo di Dalam Seni Performans (2020)

Profil Penelaah

Nama lengkap : Arif Hidajad, S.Sn. M.Pd.
Telp kantor/HP : 085646200667
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Instansi : Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Alamat instansi : Gedung T-14, Kampus Unesa Lidah Wetan, Surabaya, Jawa Timur
Bidang keahlian : Teater dan pendidikan seni

Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):
1. Pengajar Pendidikan Seni untuk SD di Universitas Terbuka
2. Pengajar Metode Pembelajaran Seni PAUD di Universitas Terbuka
3. Pemateri lokakarya teater
4. Pembicara seminar
5. Pengajar di Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. Jurusan Teater, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1993)
2. Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang (2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):
1. Drama Elektronik, Alternatif Media Pendidikan (2009)
2. Metode Pelatihan Aktor *Three in One* (2018)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):
1. Pengembangan Drama untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Masa Pandemi Covid-19 (2020)
2. *Drama in the Midst of a Pandemic* (2020)
3. Teater Membangun Kesehatan Fisik dan Psikis (2019)
4. Rekonstruksi Mata Kuliah Drama Televisi (2017)

Buku yang Pernah Ditelaah, Direviu, Dibuat Ilustrasi, dan/atau Dinilai (10 tahun terakhir):
1. Penyusun buku ajar Seni Budaya Tematik (2010)
2. Penyusun buku ajar Seni Budaya untuk SMP (2011)

Profil Penelaah

Nama lengkap : Dr. Else Liliani, S.S. S.Pd. M.Hum.
Telp kantor/HP : 08562935810
Email : else_l@uny.ac.id
Akun *Instagram* : @else_liliani
Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi : Jalan Colombo 1, Karangmalang, Sleman, Yogyakarta
Bidang keahlian : Sastra Indonesia modern

Riwayat Pekerjaan

1. Dosen di Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (sejak 2002)
2. Kepala Divisi Hubungan Masyarakat, Universitas Negeri Yogyakarta (2017–2019)
3. Pembina Unit Studi Sastra dan Teater (Unstrat), Universitas Negeri Yogyakarta (2011–2019)
4. Koordinator Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Yogyakarta (sejak 2020)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-3 Ilmu-Ilmu Humaniora, Universitas Gadjah Mada (2015)
2. S-2 Ilmu Sastra, Universitas Gadjah Mada (2007)
3. S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta (2003)
4. S-1 Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta (2002)

Judul Buku dan Tahun Terbit

1. Para Raja, Pahlawan Perempuan, serta Bidadari dalam *Folklore* Indonesia (2020)
2. Mengenal dan Memahami Sastra Anak (2017)
3. Aruna (novel anak, 2017)

Judul Penelitian

1. Konstruksi Gender Tokoh Perempuan Super dalam Cerita Rakyat Indonesia dan Transformasinya dalam Karya Sastra Indonesia Mutakhir (2019–2021)
2. Profil Teater Kampus Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (2020)

Buku yang Pernah ditelaah, direviu, dibuat ilustrasi dan/atau dinilai:

1. Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Audio/Radio Pembelajaran untuk Pendidikan Dasar dan Menengah (BPMRPK, 2020)
2. Modul Seni Budaya Teater untuk Program Profesi Guru (2019)

Profil Penyunting Naskah

Nama Lengkap : Nurahmat Agustianto, S.Pd.
Telp Kantor/HP : (0342) 801921/082131432107
Email : nurahmat.agustianto@gmail.com
Akun *Instagram* : @sherlockindo
Instansi : UPT SP SMP Negeri 1 Blitar
Alamat Instansi : Jalan A. Yani 8, Blitar, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Penyuntingan naskah, penerjemahan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Penerjemah dan editor lepas (sejak 2011)
2. Editor di Wikipedia bahasa Indonesia (sejak 2011)
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Blitar (sejak Maret 2019)
4. Kepala Perpustakaan SMP Negeri 1 Blitar (sejak Januari 2020)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (lulus 2018)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Konjungsi Temporal dan Kausal dalam Autobiografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Blitar (2019)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Novel Varius Rizal Apriaji
Telp Kantor/HP : 082132922723
Email : novpixel@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : De Cassablanca Residence C7/09, Malang, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Ilustrator

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator di Rematra Komunikasi Rupa (2004–2006)
2. Ilustrator di Kids Media Publishing (2007–2008)
3. Ilustrator dan animator di Awaken Dreams Studio (2008–2010)
4. Ilustrator dan animator di Ace Viral Game Studio, Inggris (2010–2014)
5. Ilustrator lepas (2014–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SDN Purwodadi 3 Malang (1990–1996)
2. SMP 5 Malang (1996–1998)
3. SMU Negeri 3 Malang (1998–2001)
4. S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang (2001–2006)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Kisah Menakjubkan 25 Nabi dan Rasul: Kisah Nabi Idris A.S. (Kompas Gramedia, 2018)
2. Cerita Fikih Untuk Anak Shaleh: Shalatlah (Qibla, 2018)
3. Cerita Fikih Untuk Anak Shaleh: Berburu Takjil (Qibla, 2018)
4. Ceria Ramadhan di 5 Benua-25 Negara (Ziyad Books, 2018)
5. Semarak Idul Fitri di 5 Benua-25 Negara (Ziyad Books, 2018)
6. 55 Dongeng Fantasi Dunia (Elex Kids, 2018)
7. Jawab Yuk Teka-Tekinya (Bhuana Ilmu Populer, 2018)
8. Dongeng Karakter Utama Anak Usia Dini: Gotong Royong (Bhuana Ilmu Populer, 2018)
9. Jujur Itu Lebih Baik (Olany Agus Widiyani, 2018)
10. Cinta Kuliner Indonesia (Olany Agus Widiyani, 2017)
11. Dongeng Ajaib: Kantong Bubuk Bintang Ajaib (Noura, 2017)
12. Dongeng Ajaib: Chelonia dan Penyu Istimewa (Noura, 2017)

Profil Desainer

Nama Lengkap : Abdur Rohman
Telp Kantor/HP : 08155024124
Email : arohmanmail@yahoo.com
Instansi : Pustaka Media Guru
Alamat Instansi : Jl. Dharmawangsa VII/14 Surabaya, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Desainer/Layouter

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. 2000–2015 : Pemimpin Redaksi PT Mediantara Infopersada
2. 2010–Sekarang : Tenaga Ahli Humas Universitas Negeri Surabaya
3. 2015–Sekarang : Redaktur Harian Duta Masyarakat (Surabaya)
4. 2017–2018 : Tenaga Ahli Majalah Dokter Indonesia IKA FK Unair
5. 2018–Sekarang : Tenaga Ahli Majalah Humas Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
6. 2018–Sekarang : Desainer/Layouter Pustaka Media Guru
7. 2020–sekarang : Praktisi Media/Desainer/Layouter lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. MI Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1984–1989)
2. MTs Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1989–1991)
3. MA Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1991–1994)
4. S-1 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya (Unesa) (1994–1999)

Buku yang Pernah Dibuat Desain dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):
1. KPRI Karya Dwijatama: Karya Lintas Generasi (Prima Abadi Jaya 2021)
2. Interseksi dan Bahasa Sastra Karya Anak (Prima Abadi Jaya 2020)
3. East Java Green Scout Innovation 2020 (Kwarda Jawa Timur 2020)
4. Ketahanan Keluarga di Masa Pandemi Covid-19 (Diknas Jawa Timur 2020)
5. Hanya Sebuah Noktah (Prima Abadi Jaya 2020)
6. Membuncak Inovasi Mengantar Generasi (Kwarda Jawa Timur 2020)
7. Novel Perasaan dan Rasa Sakit (Pustaka Media Guru 2020)
8. Inilah Unesa 2019 (Unesa Press 2019)
9. Prof. Dr. Warsono, M.S Gagasan dan Pemikiran (Unesa Press 2018)
10. Buku Puisi Menanam Cendena (Madril Pustaka Production 2018), dan masih banyak lagi